XBOX 360
TUŻ PRZED PREMIERĄ

RECENZJA NAJLEPSZY FIGHTER!
SOULCALIBUR 3

RECENZJA I SEKRETY SMOCZA SAGA POWRACA W CHWALE
MORTAL KOMBAT: SHAOLIN MONKS

PLAYSTATION 2 • XBOX • GAMECUBE • PSP • NDS • PS ONE • GAMEBOY

NEO PLUS

LISTOPAD 2005 (11/2005)
nr 82 . cena: 7.99 zł (w tym 7%VAT)

- NEWS: PJ's King Kong, Pro Evolution Soccer Management, Resident Evil Deadly Silence, Lord of the Rings Tactics, Mass Effect, Perfect Dark Zero
- RECENZJE: Battlefield 2: Modern Combat, Jak X Combat Racing, Xenosaga 2, Radiata Stories, Pro Evolution Soccer 5, Urban Reign, X-Men Legends 2, Sniper Elite, Ultimate Spider-Man, Brothers in Arms: Earned In Blood, Without Warning, Marvel Nemesis i inne!

MISTRZOSTWA EUROPY PRO EVO 4
NASZ CZŁOWIEK MISTRZEM – REPORTAŻ I WYWIAD

NEED FOR SPEED: MOST WANTED
Z UNDERGROUNDU CZAS WYJŚĆ NA POWIERZCHNIĘ

PRINCE OF PERSIA: TWO THRONES
NOWE, JESZCZE MROCZNIEJSZE WCIELENIE KSIĘCIA

RECENZJA I OPIS Z SEKRETAMI DO WERSJI PS2

RESIDENT EVIL 4

Independent Press
9 771505 820004 11
ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342

007 JAMES BOND FROM RUSSIA WITH LOVE
Sean Connery jako Agent Jej Królewskiej Mości

BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT
Współczesne pole walki robi olbrzymie wrażenie

FAR CRY INSTINCTS
Strzelanina FPP z kapitalną grafiką i świetnym scenariuszem

odtwarzacze MP3, DVD
i inny strzęt Audio-wideo

www.ultima.pl

ULTIMA

Świ... ...zne/ Rozrywki

KUPUJ ŁATWO NIE WYCHODZĄC Z DOMU

tel. (0-22) 654-60-42, 654-60-43

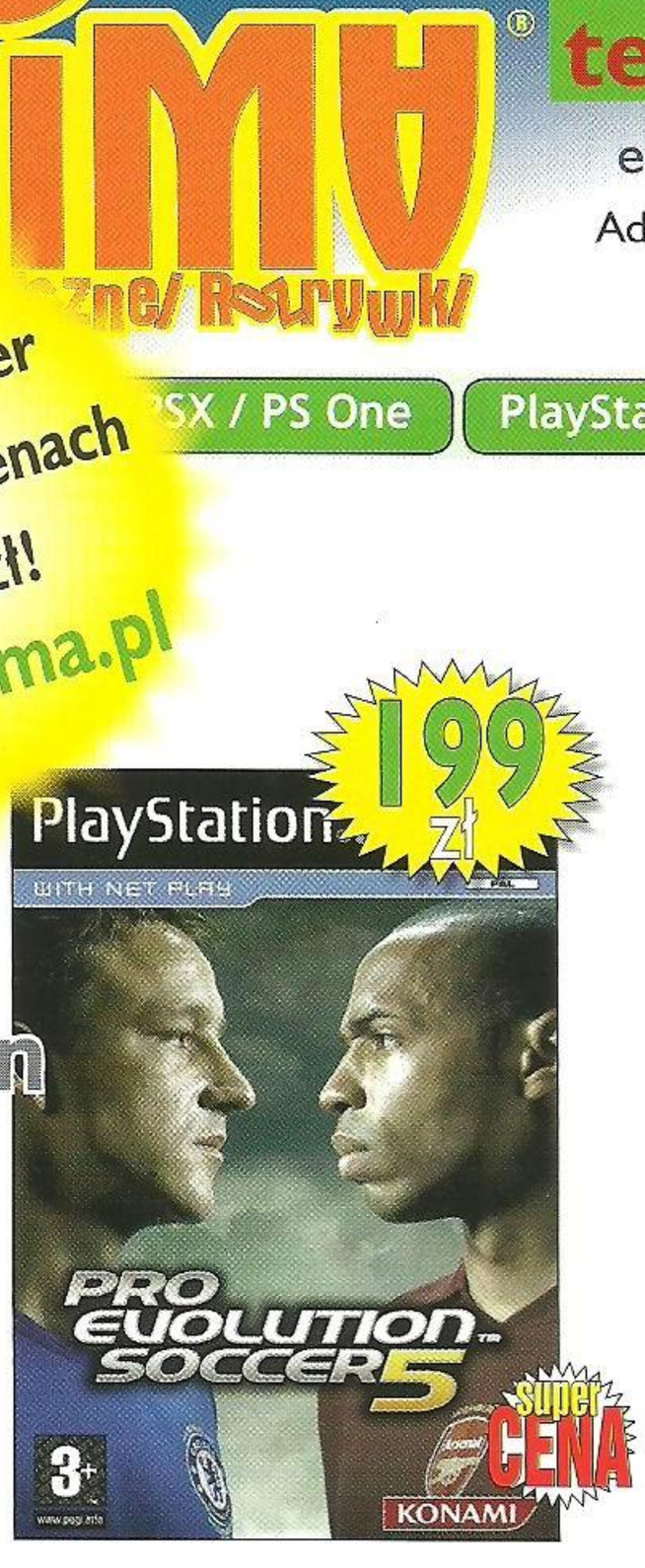
e-mail: ultima@ultima.pl, sklep internetowy: www.ultima.pl

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

PSX / PS One | PlayStation 2 | Nintendo Dual Screen | PC | GCN | NOKIA N-Gage

Już 100 gier na PS2 w cenach do 80 zł!
www.ultima.pl

Pro Evolution Soccer 5

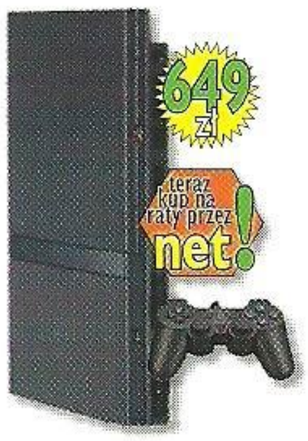


Nowe, najniższe ceny !

PSP Euro Value Pack

Twoja cena: **1099 zł**

PlayStation 2



Twoja cena: **399 zł**

Głośniki SoundSystem 2.1 BigBen

do konsol, DVD, PC, CD
10W subwoofer
6W satelity

Twoja cena: **85 zł**

Odtwarzacz MP3 Manta Demon 128/256/512 MB z radiem

2 lata gwarancji

Twoja cena: **od 109 zł**

PLAYSTATION 2

187 RIDE OR DIE	189
BASS MASTER FISHING + wędka	189
BATMAN BEGINS	185
BATTLEFIELD 2	179
BEAT DOWN: Fists of Vengeance	169
BRAVE	189
BURNOUT REVENGE	179
COLIN 2005	199
DANCE UK Extra Trax	169
DANCING STAGE FEVER + Mata BigBen	169
DANCING STAGE Fusion	149
DARWATCH	219
DEF JAM Fight for NY	185
DESTROY ALL HUMANS	219
DRAGONBALL Z Tenkaichi	179
EVERYBODY'S GOLF	189
EYETOY ANTIGRAV	179
EYETOY KINETIC	169
FAHRENHEIT	189
FIFA 2006	179
FIFA STREET	185
FIGHT NIGHT: Round 2	185
GENJI	189
GOD OF WAR	159
GRAN TURISMO 4 + MC 8MB Sony	199
GTA: San Andreas	199
JUICED	219
KILLER 7	185
MADAGASKAR	219
MARVEL NEMESIS: Rise of the Imperfects	179
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	179
MIDNIGHT CLUB 3	169
MORTAL KOMBAT Shaolin Monks	189
MOTO GP 4	209
NBA LIVE 06	179
NBA STREET V3	185
NFS: Underground 2	185
NHL 2006	179
PSI-OPS	189
RESIDENT EVIL Outbreak File 2	169
SCAR ALFA ROMEO	169
SHIN MEGAMI TENSEI: Lucifer's Call	189
SLY 3 + okulary 3D	159
SPARTAN TOTAL WARRIOR	189
SSX ON TOUR	179
STAR OCEAN: Till the End of Time	189
SUPER MONKEY BALL DELUXE	189
TEKKEN 5 + TEKKEN 1,2,3	219
TIGER WOOD PGA GOLF 06	179
TIM BURTON'S Nightmare Before Christmas	149
TIMESPLITTERS: Future Perfect	185
TOTAL OVERDOSE	189
UEFA CHampions League 2005	185
ULTIMATE SPIDER-MAN	219
WARRIORS	tel./www
WRC RALLY Evolved	159
X-MEN Legends II	219

Platinum PS2:

007: Nightfire	77
007: Everything or Nothing	77
ARMY OF ZIN	69
ASTRO BOY	39,90
AUTOMODELLISTA	79
BOMBERMAN Hardball	99
BREATH OF FIRE: Dragon Quarter	89
BURNOUT 2	77
CATWOMAN	77
COLIN 04	89
CONFLICT DESERT STORM 2	77
DANCING STAGE FEVER	119
DEVIL MAY CRY 3	139
DISNEY Extreme Skate Adventure	77
DJ DECKS	49
DRAGON'S LAIR 3D	59
DRAKENGARD	59
DRIVER 3	99
ESPN NBA 2005	139
ESPN NHL 2005	99
EYETOY PLAY 2	77
F1 2004	69
FINAL FANTASY X	77
FINAL FANTASY X-2	77
GETAWAY	77
GETAWAY: Black Monday	59
GOLDEN EYE 2: Rogue Agent	77
GRAN TURISMO 3	77
GRAN TURISMO 4	119
GTA: Vice City	99
HARRY POTTER i Więzień Azbakanu PL	77
HUGO BUKKAZOOM (polska wersja jez.)	119
JACKIE CHAN ADVENTURES	59
JAK 1	77
JAK 2	77
JAK 3	77
KILLZONE	69
L.A. RUCH	139
LORD OF THE RINGS: Return Of The King	77
MEDAL of HONOR: Rising Sun	77
METAL GEAR SOLID 2 Sons of Liberty	77
MIDNIGHT CLUB	39
MIDWAY ARCADE TREASURES 3	77
MONSTER HUNTER	129
MORTAL KOMBAT Deception	77
MOTO GP 3	77
NANOBREAKER	59
NFS Underground	77
ONIMUSHA	77
PRINCE OF PERSIA Sands of Time	89
PRINCE OF PERSIA Warrior Within	119
PRO EVOLUTION SOCCER 4	139
RATCHET & CLANK	77
RATCHET & CLANK 2	77
RATCHET & CLANK 3	77
RAYMAN Revolution	59
RESIDEN EVIL: Outbreak	77
RICHARD BURNS RALLY	77
SECOND SIGHT	69
SIMS Poza Domem	77
SINGSTAR POPWORLD + mikrofony	99
SOCOM II	77
SPIDERMAN THE MOVIE 2	99
SPLINTER CELL: Chaos Theory	139
SPLINTER CELL: Pandora Tomorrow	119
SSX 3	77
SUIKODEN IV	99
TEKKEN 4	77
TEKKEN TAG TOURNAMENT	77
TENCHU: Wrath of Heaven	69
TOCA RACE DRIVER 2	99
TONY HAWK UNDERGROUND	77
TRUE CRIME	77
TY The Tasmanian Tiger 2	77
U-MOVE SUPER SPORTS	49
UNDER THE SKIN	119
URBZ: Sims in the City	77
Urodzinowe Przygody Kubusia Puchatka (PL)	139
X-MEN LEGENDS	119
WARHAMMER 40 000	69
WILD ARMS 3	99
WŁADCA PIERŚCIENI: Trzecia Era PL.	77
WOLFENSTEIN	77
WRC 2: Extreme	77
WRC 3	77
WRC 4	77
WWE Smackdown! vs Raw	129

Akcesoria:

Konsola PLAYSTATION 2 zupełnie nowe ceny	tel.,www
Action Replay Max 2	169
Action Replay Max Evo	229
Arcade Strick Logic 3	109
Dual Shock 2 oryginalny (różne kolory)	119
Joypad analogowy	49,90
Joypad analogowy Logic 3 Inferno	79
Joypad bezprzewodowy Logitech	149
Kierownica Logitech Driving Force + GT Concept	599
Kierownica Fanatec ForceShock 3	399
Kierownica Logic 3 TopDrive GT3	129
Kierownica Logic 3 TopDrive GT4	149
Kierownica Logitech Driving Force Pro	599
Kierownica Logitech Rally Vibration Feedback	179
Link Cable	19,90
Mata do tańca Logic 3	69
Mata do tańca Venom - Super Mocna	89
Mata BigBen + Dancing Stage Fever	169
Max Drive - USB Flash Memory	135
Memory Card 8 MB Sony	89
Memory Card 8 MB Sony x2	159
MultiTap	79
Multitap Slim	79
Optyczny kabel	39
Piloty DVD	od 29,90
Pistolet Logic 3 Laser Blaster	89
Płyta czyszcząca DVD	49
Podstawka pionowa	16
Podstawka pion Sony (do nowych modeli)	49
Przedłużacz do joypada	19,90
RGB	9,90
S-Video do 3 konsol + switch	39

PLAYSTATION PORTABLE

APE ACADEMY	189
BURNOUT LEGENDS	169
CODED ARMS	198
COLIN McRAE RALLY 2005	189
EVERYBODY'S GOLF	189

bezprzewodowy joypad Logitech Cordless Action

bezprzewodowy joypad Logitech do PS2

ULTIMA

Zakupy powyżej 500 zł na raty przez Internet! - www.ultima.pl

549 zł

Nintendo DualScreen

639 zł

Nintendo DualScreen niebieski
+ Nintendogs Bundle

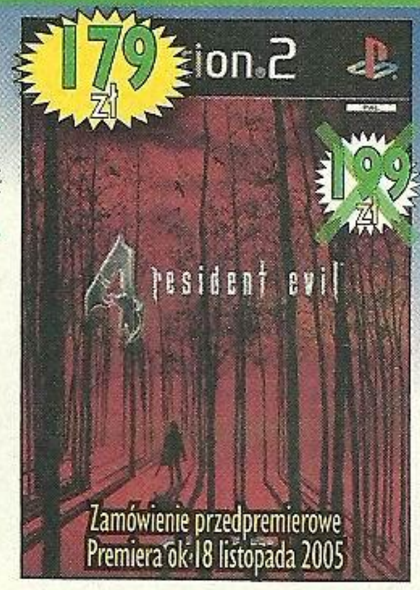
639 zł

Nintendo DualScreen różowy
+ Nintendogs Bundle

199 zł → 299 zł

Zamówienie przedpremierowe
Premiera ok 18 listopada 2005

179 zł → 199 zł

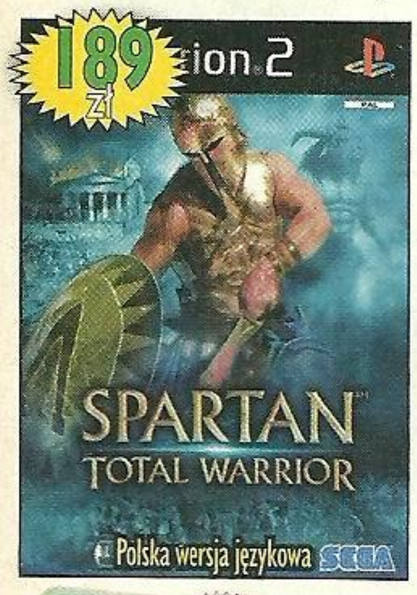


Zamówienie przedpremierowe
Premiera ok 18 listopada 2005

119 zł

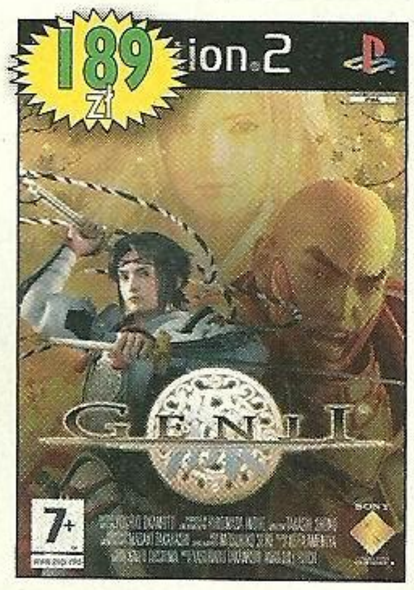
Zamówienie przedpremierowe
Premiera ok 1 grudnia 2005
POLSKIE PIOSENKI!
Kombi, Papa Dance, Kora i Inni

189 zł



Polska wersja językowa

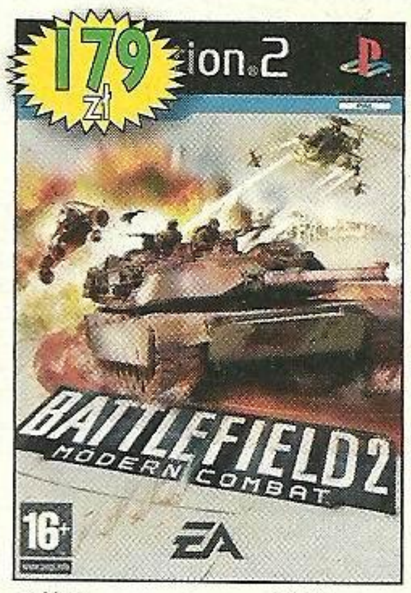
189 zł



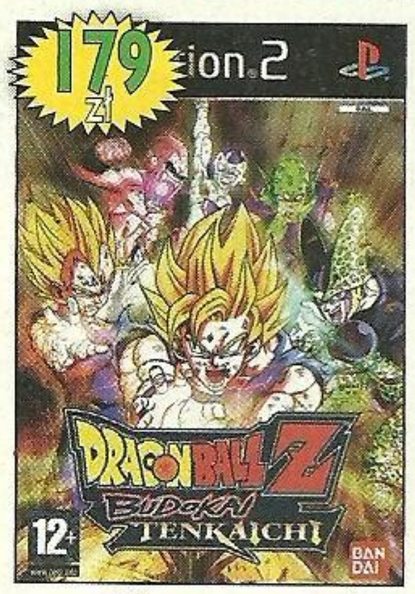
179 zł

Polski komentarz

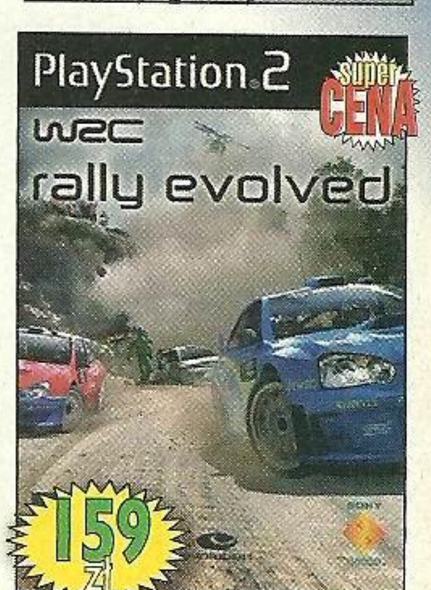
179 zł



179 zł



PlayStation 2 CENA



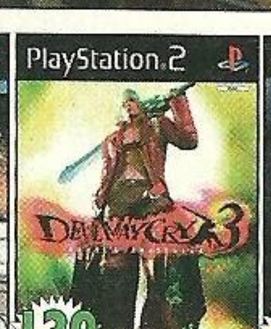
159 zł

99 zł

Singstar Popworld
+ mikrofony

169 zł

139 zł



77 zł

69 zł

699 zł

PlayStation 2 srebrna
+ gra-niespodzianka
+ dostawa GRATIS

699 zł

PlayStation 2 + Killzone
+ WYSYŁKA GRATIS

699 zł

Nokia nGage

399 zł

GameCube

359 zł

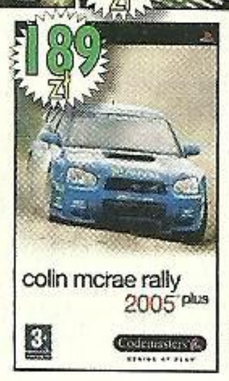
GameBoy Advance SP

189 zł

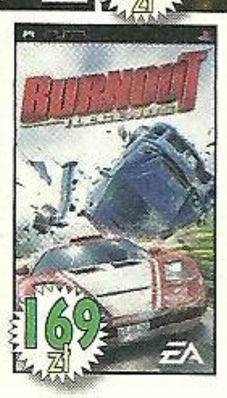
189 zł

189 zł

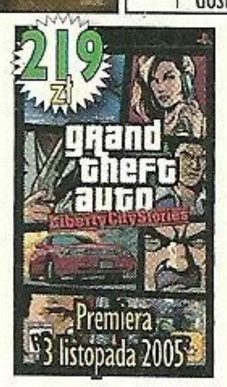
189 zł



169 zł



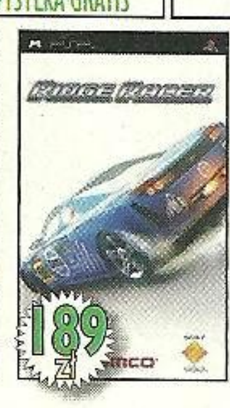
219 zł



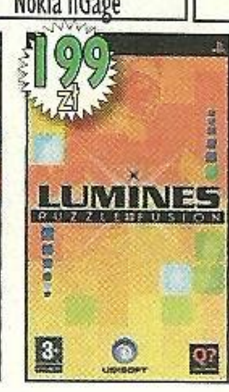
Premiera
3 listopada 2005

189 zł

189 zł



199 zł



199 zł

189 zł

189 zł

F1 GRAND PRIX	189
FIFA SOCCER	169
FIFA STREET	169
FIRED UP	189
GHOST IN THE SHELL	189
KAO CHALLENGERS	139
LUMINES	199
MEDIEVIL	189
METAL GEAR ACID	219
NBA 2005	229
NEED FOR SPEED RIVALS	179
PGA TOUR GOLF 06	169
RIDGE RACER	189
SPIDER MAN 2	249,90
TOCA RACE DRIVER 2	189
UNTOLD LEGENDS	229
VIRTUA TENNIS	189
WIPEOUT PURE	189
WORLD TOUR SOCCER	189
Akcesoria:	
PSP Value Pack JAP	1299
Bateria + ładowarka	65
Etui ekskluzywne BigBen	44,90
Kabel USB	24,90
Ładowarka słoneczna	159
Ładowarka samochodowa	39
Memory Stick Duo 256 MB	219
Memory Stick Duo 512 MB	289
Memory Stick Duo 1 GB	439
Ochraniacz na ekran + ściereczka	44
Protector Kit	69
Skórzane etui BigBen	64,90
Starter Pack	75
Walizka aluminiowa BigBen	69
Zestaw ochraniaczy (na konsolę i ekran)	49

tel. www

gra + mata: tel./www

299 zł

Resident Evil 4
Chainsaw Controller

29,90 zł

Karta pamięci
GameCube

PLAYSTATION/PS ONE

FIFA 2005	79
FINAL FANTASY VIII	119
GAUNTLET LEGENDS	59
GUILTY GEAR	59
HARRY POTTER 2	39
HERCULES	39,90
MEDAL OF HONOR 1	39
MEDAL OF HONOR: Underground	39
SILENT BOMBER	59
TOSINDEN 4	59

39 zł

joypad BigBen GCN

219 zł

WORLD IS NOT ENOUGH + MEDAL OF HONOR 1	29,90
Akcesoria:	
PS One	399
Arcade Stick	109
Joypad analogowy DualShark	19,90
Link cable	29,90
Memory card 15 bloków	19,90
Memory card 120 bloków	29,90
Multitap nieoryginalny	49,90
Pistolet	już od 49
Przedłużacz	19,90
RFU Adapter	29
RGB	9,90
Standard Pad	12,90

GAMECUBE

007: Nightfire	79
DEF JAM: Fight for NY	199
DONKEY KONGA + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat + bębny	239
DONKEY KONG: Jungle Beat	179
FIFA 06	189
FIFA STREET	189
MARIO KART DOUBLE DASH	69
MARIO GOLF	169
MARIO PARTY 4	69
MARIO PARTY 5	139
MARIO PARTY 6 + mikrofon	229
MARVEL NEMESIS	189
MEDAL OF HONOR: Wojna w Europie	189
METROID PRIME	139
METROID PRIME 2	199
NBA STREET V3	189
NEED FOR SPEED Underground 2	189
NHL 2006	189
PAPER MARIO	229
PIKMIN 2	199
SOUL CALIBUR 2	139
SPIDER MAN: The Movie 2	229
SSX ON TOUR	189
STARFOX ADVENTURES	139
STARFOX ASSAULT	229
SUPER MARIO SUNSHINE	139
TIMESPLITTERS 3: Future Perfect	189
TONY HAWK UNDERGROUND 2	239
UEFA Champions League 2005	189

189 zł

40 zł

joypad Logic 3 S-Type
X-Box

89 zł

joypad BigBen X-Box

189 zł

WŁADCA PIERŚCIENI Trzecia Era	199
ZELDA Four Swords + GCN-GBA Link	139
ZELDA Wind Waker	139
Promocyjne ceny:	
007 EVERYTHING OR NOTHING	79
FIFA 2004	79,90
F-ZERO	139
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	79
MEDAL OF HONOR Rising Sun	79
NFS: Underground	79
RESIDENT EVIL 1	99
SIMS: Bustin' Out	79
TONY HAWK 3	59

GAMEBOY ADVANCE

DONKEY KONG COUNTRY 2	149
FIFA 2005	139
FINAL FANTASY TACTICS	169
FIRE EMPLEM: Sacred Stones	189
GOLDEN SUN 2	189
HARRY POTTER i Więzień Azkabanu	139
LOTR: Trzecia Era PL	139
MARIO & LUIGI	189
MARIO GOLF	189
MARIO PARTY ADVANCE	189
MARIO vs DONKEY KONG	199
METAL SLUG ADVANCE	199
METROID FUSION	99
NFS: Underground 2	139
ONIMUSHA TACTICS	69
PHANTASY STAR COLLECTION (1,2&3)	89
POKEMON Emerald	199
POKEMON Fire Red + adaptor bezprzew.	219
POKEMON Leafy Green + adaptor bezprzew.	219
RETURN OF THE KING	119
SABRE WULF	49
SIMS: Bustin Out	119
TAK: JUJU CHALLENGE	39
TONY HAWK Underground 2	199
ZELDA Mihish Cap	189
Akcesoria:	
GAMEBOY ADVANCE SP	359
Advance Game Port	159
Multi link cable	29,90
Pokrowiec GBA SP	64,90
Pudełka na gry (6 szt.)	14
Słuchawki	22

189 zł

189 zł

169 zł

169 zł

Zasilacz + akumulator	49,90
Zasilacz GBA/GBA SP/NDS	29,90
Zasilacz + akumulator	39
Zasilacz oryginalny	79
Zestaw 1 GBA SP: podełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki	59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, torba, link-kabel	55

NINTENDO Dual Screen

ADVANCE WARS Dual Strike	179
ANOTHER CODE	169
CASTLEVANIA: Down of Sorrow	179
FIFA 06	139
MADAGASKAR	149
MARVEL NEMESIS	139
METEOS	179
MR DRILLER	179
NEED FOR SPEED Underground 2	139
NINTENDOGS	179
POKEMON DASH	179
POLARIUM	139
PROJECT RUB	179
RAYMAN	169
RIDGE RACER	179
SUPER MARIO 64	179
WARIO WARE TOUCHED	179
Akcesoria:	
Konsola Nintendo Dual Screen	549
Pudełka na gry	35
Torebka-saszetka na konsole	55
Walizka aluminiowa	69
Zasilacz	29
Zasilacz samochodowy	45
Zestaw akcesorii (pudełka, szaszetka, słuchawki, zasilacz samoch.)	55
Zestaw akcesorii (pokrowiec, pierścienie na palce, ochraniacze na ekrany)	42

Koszty przesyłki:
poczta – priorytet 9,50 pln
kurier (do 48 h) 17 pln
Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

ULTIMA ULTIMA ULTIMA

spójrz w

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
WERSJA KINOWA
CDPROJEKT

gram.pl
Z CDPROJEKT

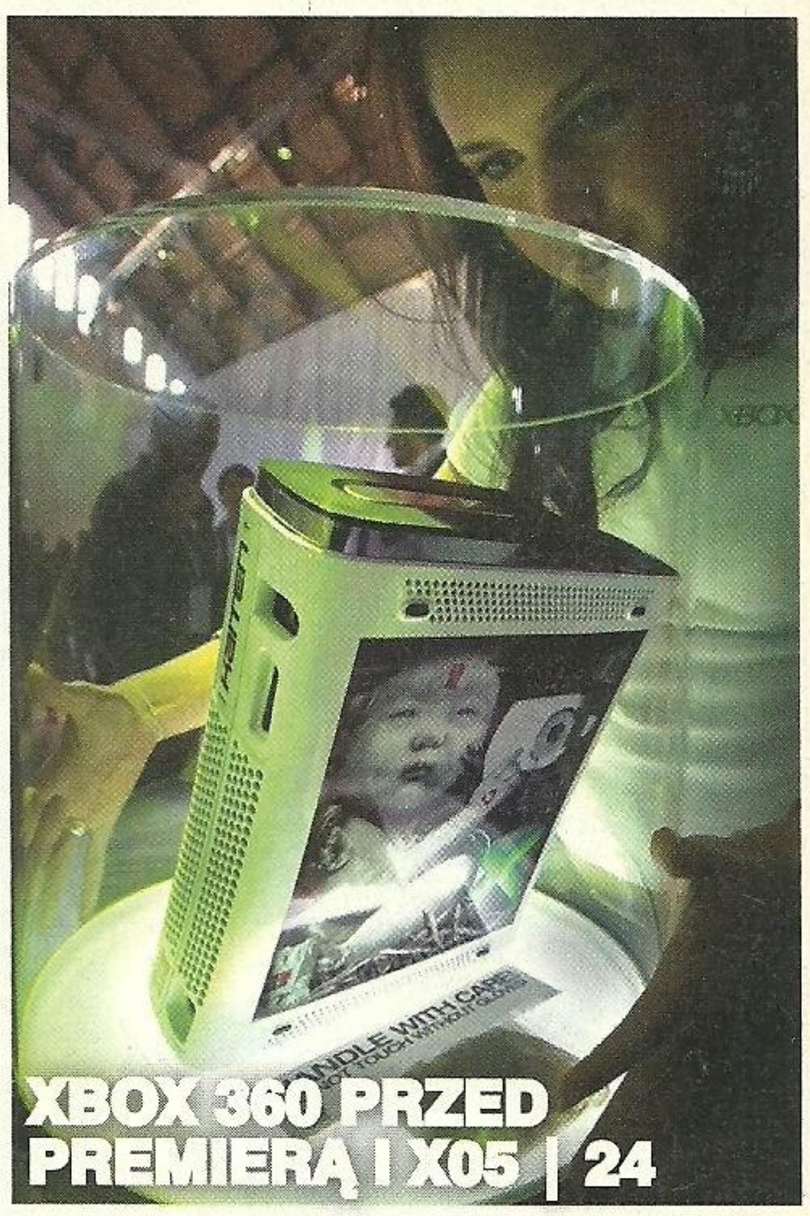
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

oczy bestii

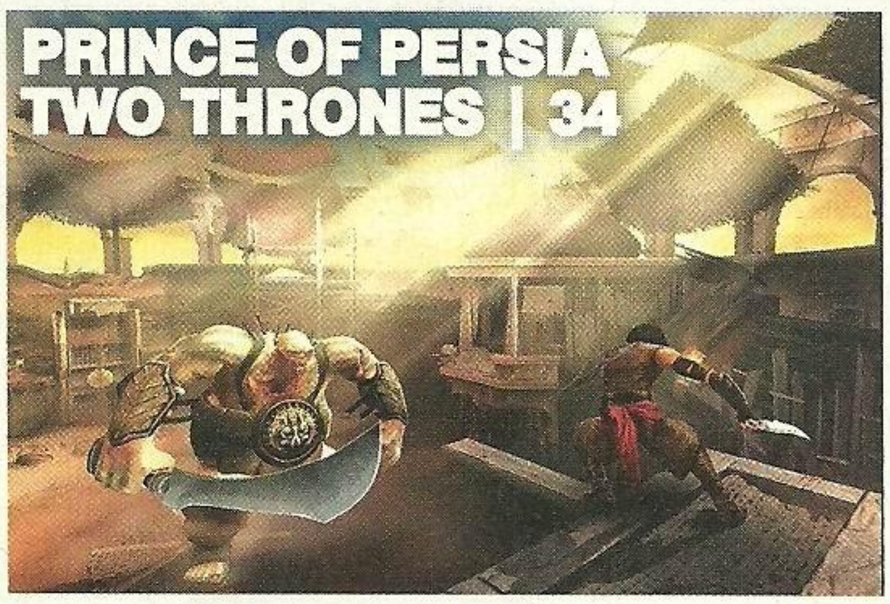
www.kingkonggame.com

UBISOFT®

RESIDENT EVIL 4 na PS2
RECENZJA | 44
OPIS Z SEKRETAMI | 78



XBOX 360 PRZED PREMIERĄ | X05 | 24



PRINCE OF PERSIA TWO THRONES | 34

NEED FOR SPEED MOST WANTED | 38

Witajcie!

Druga edycja PlayStation Experience już za nami (było świetnie – dzięki Wam!), a przed nami trzy najgorętsze miesiące w roku. Wielkimi krokami nadchodzi premiera Xboxa 360 i choć Microsoft nie podał jeszcze pełnej listy tytułów startowych, mamy nadzieję, że pościgamy się w Project Gotham Racing 3, a i kilka headshotów w Perfect Dark Zero też by się przydało. Więcej w stosownym materiale.

Nowa konsola Microsoftu to jedno, a drugie to prawdziwy zalew, potop, powódź gorących i wyczekiwanych gier, jaka rozpoczela się wraz z tym numerem. Nareszcie posiadacze PS2 położą łapy na Resident Evil 4, a czy warto, przekonajcie się czytając recenzję. Sprawdźcie też, dlaczego uważamy Pro Evolution Soccer 5 za najlepszą grę piłkarską, kwintesencję niemal dziesięciu lat ewolucji tej serii. Mamy też reportaż z mistrzostw Europy, które wygrał Polak, a także wywiad z samym mistrzem. Są już Battlefield 2, Mortal Kombat: Shaolin Monks, Far Cry Instincts, nowy James Bond, kapitalny Soulcalibur III... Graliśmy też w robocze wersje Need For Speed: Most Wanted, Prince of Persia: Two Thrones oraz King Konga. Gier mamy tyle, że nawet gdy zamykamy oczy, to i tak gramy we śnie. I dobrze! Miłej lektury – widzimy się za miesiąc. Gulash ■■

Robocza muza: Depeche Mode – Playing the Angel, Świetliki i Linda, Jam & Spoon i inni!

Uściski: Asik, Oleś i Eryś – zimno, ale w sercu gorąco :) Love!

SPECJAŁ
Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Resident Evil 4 na PS2! 44
Nareszcie! Najbardziej oczekiwana gra roku przez posiadaczy PS2 ląduje w czytnikach konsol. Tylko u nas – recenzja i opis!

XBOX 360 przed premierą i X05 w Amsterdamie 24
Podczas corocznej Xboxowej imprezy zapowiedziano sporo nowych tytułów. Zobaczcie, co szykuje Microsoft...

Prince of Persia: Two Thrones . 34
Trzecia część odświeżonych przygód Księcia już niebawem pojawi się na półkach sklepów. Już gramy!

Need For Speed: Most Wanted . 38
Po dwóch częściach NFS: Underground zasady nieco się zmieniają... Już gramy!

NEWSY
Co na horyzoncie i poza nim

Tourist Trophy 08
Nowy wyścig Polyphony Digital!

Peter Jackson's King Kong 18
Sprawdzamy w akcji wielką małpę.

RECENZJE
Testujemy najnowsze gry

007 James Bond: From Russia With Love 66
Asterix & Obelix XXL2 72
Battlefield 2: Modern Combat 46
Brothers In Arms: Earned in Blood 76
Capcom Classics Collection 69
Colin McRae Rally 2005+ PSP 48
EyeToy Play 3 57
Evil Dead Regeneration 57
Far Cry Instincts 62
Fahrenheit 50
FIFA 06 DS 48
Jak X Combat Racing 49
Kingdom Under Fire: Heroes 68
Marvel Nemesis 70
Mortal Kombat: Shaolin Monks .. 54
Ninja Gaiden Black 56
Pro Evolution Soccer 5 58
Pursuit Force 52
Radiata Stories 53
Resident Evil 4 44
The Sims 2 42
Twisted Metal World Tour 52
Ultimate Spider-Man 61
Urban Reign 64
Urodzinowe Przygody Kubusia Puchatka 70
Sly 3: Honor Among Thieves 73
Sniper Elite 77
Soulcalibur III 74
Tak: The Great Juju Challenge 72
Without Warning 65
WRC World Rally Championship. 69
Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose 43
X-Men Legends II 60

STAŁE
Stałe działy w magazynie

NEON 85
Felietony, kąciki, artykuły przyrodnicze i krajoznawcze.

PS one Zone 92
Coś dla fanów i posiadaczy szarej maszynki – action rpg!

Retro 88
Kontynuujemy pasjonującą podróż przez kultowy świat konsol – tym razem... dla odmiany seria Resident Evil!

Tipsy: MK Shaolin Monks 93
Tym razem do jednej gry, ale za to tony sekretów. Warto.

Archiwalia 94
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów, a listonosz grzecznie go podrzuci.

FAQ 96
Banan odpowiada na najczęściej zadawane pytania, do tego naturalnie Kącik Złamanej Klawiatury.

„GRAJ JEDNĄ Z NAJWIĘKSZYCH LEGEND W MILITARNEJ HISTORII."

- PlayStation World

CALL OF DUTY 2

BIG RED ONE

Dołącz do Wielkiej Czerwonej Jedynki, legendarnej dywizji piechoty.
Intensywna akcja i chaos pól bitewnych, jak w najlepszych filmach wojennych.
Teraz na twojej konsoli.

LISTOPAD 2005
WWW.CALLOFDUTY.COM

15

XBOX LIVE ONLINE ENABLED

NINTENDO GAMECUBE

PlayStation 2

WITH NET PLAY

ACTIVISION
activision.com

© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision and Call of Duty are registered trademarks of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Developed by Treyarch. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). Microsoft, Xbox, Xbox Live, and the Xbox and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

Wyłączna dystrybucja w Polsce
Lem
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

newsy

Newsy, zapowiedzi i pierwsze testy grywalnych wersji

PSP GIGA PACK

► KIEDY VALUE PACK JUŻ NIE WYSTARCZY...

Czasem po prostu opłaca się być Europejczykiem. Sony Computer Entertainment Europe doszło do wniosku, że najwyższa już pora przygotować nowy, limitowany bundle pack, który zadebiutuje na Starym Kontynencie w tegoroczne święta.

Tym, co najbardziej zainteresuje nabywców jest fakt, że wewnątrz PlayStation Portable Giga Pack znajdzie się karta pamięci o pojemności 1GB. Koniec z ciasnym 32MB Memory Stickiem, który służył wyłącznie do nagrywania stanów gier. Jeden „giga" spokojnie pomieści ponad 30 godzin muzyki, pół tysiąca cyfrowych zdjęć lub dwa filmy MP4 / AVC. Obok nowej karty pamięci, nabywcy dostaną dodatkowo kabel USB oraz podstawkę pod konsolę, do postawienia jej na biurku. Ile za ten zestaw? Niemało. Koszt PlayStation Portable Giga Pack oszacowano na 300 euro (1200 złotych), a jego premiera w Wielkiej Brytanii odbędzie się 21 listopada. Najprawdopodobniej jednak Giga Pack nie dotrze do Polski przed świętami.

DEVELOPER: POLYPHONY
WYDAWCA: SONY
KONSOLA: PLAYSTATION 2
TERMIN: 2006

TOURIST TROPHY

► RACER OD POLYPHONY BEZ „GRAN" I „TURISMO" W TYTULE

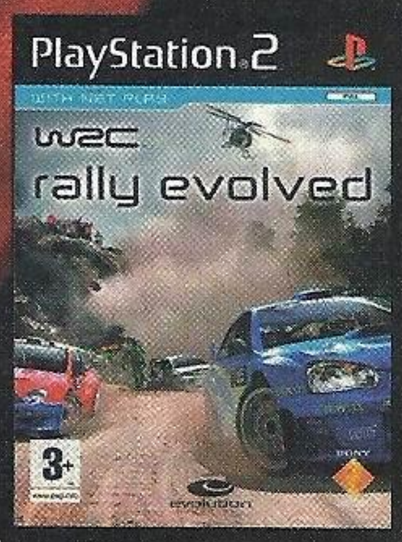
Najwyższy czas, aby obok kultowego (tak, nadużywane słowo) wyścigu samochodów, Polyphony zaczęło promować nową linię gier. I choć Tourist Trophy nie jest kompletnym zerwaniem z gatunkiem racerów, ma szansę stać się kolejnym, flagowym produktem japońskiej firmy.

Od samego początku grze towarzyszą dwa wielkie nazwiska. Na producenta Tourist Trophy ponownie wyznaczony został Kazunori Yamauchi – człowiek stojący za nieprawdopodobnym sukcesem Gran Turismo. Swoją drogą, Yamauchi jest jednym z ostatnich japońskich twórców gier, którzy nie znaleźli się w obozie Microsoftu. Reżyserem gry został natomiast Takamasa Shichisawa, pan, który wspiera serię GT od ponad sześciu lat. Co dziwne, podczas pierwszego pokazu gry na Tokyo Motor Show, Polyphony nie zaprezentowało żadnego alternatywnego kontrolera. Chwilowo nie wiadomo zatem, czy wraz z Tourist Trophy powstaje specjalnie dedykowana kierownica motocyklowa. Poza tym – sterowanie wydaje się być żywcem przeniesione z Gran Turismo: pod „iksem" i „kółkiem" ponownie ukryto gaz i hamulec, zaś spustom przyporządkowano zmianę biegów, przedni hamulec i manewrowanie ciałem. Kamerę można ustawić zarówno za plecami motocyklisty, jak również na czubku hełmu i przednim błotniku motocykla. Ot, taki niepisany standard.

Jeśli wierzyć wszystkim zapewnieniom, którymi odważnie posługuje się Shichisawa, Tourist Trophy będzie największym i najbardziej rozbudowanym wyścigiem jednośladów w historii gier video. Wczesną listę producentów motocykli, którzy wspomagają nowy projekt Polyphony, znajdziecie w ramce – gotowa gra zawierać będzie blisko 80 firmowych maszyn oraz 36 tras, po których je przegonimy. Co ciekawe, lista dotychczas ujawnionych torów niemal idealnie pokrywa się z trasami znanymi już z Gran Turismo 4. Fakt, po co od nowa modelować tory i zalewać je wirtualnym asfaltem, skoro Polyphony ma ich pod dostatkiem? Samo przepisanie tras oczywiście nie wystarczyło – rozpędzony motor podlega przecież innym przeciążeniom niż auto. Fuji Speedway i Tsukubę już przemodelowano pod kątem jednośladów, zobaczymy, czy autorzy naniosą poprawki na tory Laguna Seca, Citta di Aria lub Autumn Ring. Ale nie tylko motocykle i trasy będą się liczyć w Tourist Trophy, ważny będzie też wygląd naszego zawodnika. Ubierzemy go w różnorakie hełmy, skafandry, rękawice i buty – Shichisawa mówi o pięćdziesięciu odrębnych elementach.

Głównym trybem, na którym Polyphony zechce oprzeć grę, będzie tytułowe Tourist Trophy GT. A w środku tradycyjnie – wizytowanie najsłynniejszych torów na świecie i ściganie się z coraz mocniejszymi maszynami. Starym, dobrym zwyczajem, producenci nie zapominają o testach na licencje. Bez odpowiedniego poziomu po prostu nie przeskoczycie do wyższej ligi. Oczywiście gra hulać będzie na przemodelowanym i usprawnionym silniku GT4, zaś Japończycy wypróbują ją prawdopodobnie jeszcze w tym roku! ■ ■

Sprawdźcie, co już znalazło się w Tourist Trophy.
Kawasaki: D-Tracker (2005), GPZ900R (1984), Ninja ZX-10R (2005), Ninja ZX-12R (2000), Ninja ZX-6R (2000), Z1000 (2005), ZRX1200R (2005), Zephyr 1100 Racing Modify
Suzuki: DR-Z400SM (2004), GSX 1300R (2005), GSX 1400 (2004), GSX1100S Final Edition (2000), GSX-R 1000 (2005), GSX-R 600 (2005), GSX-R 750 (2005), Sky Wave 250 SS (2005), Sky Wave 250 Type S (2005), Sky Wave 650 (2004)
Honda: CB1300 Super Fire (2005), CB400SS (2005), CB750F (2005), CB750F (1979), CB750FB (1981), CB750F Fire Blade (2002), FTR (2005), NS250R (1984), NSR250R SE (1993), VFR (2005), VT250F (1982), XR250 (2005)
Yamaha: MT-01 (2005), RZ250 (1980), SR400 (2005), TDM900 (2005), TMAX (2005), TW225E (2005), TZR250 (1985), TZR250SPR (1995), XJR1300 (2005), YZF-R1 (2005), YZF-R6 (2005), Grand Majesty 250 (2005)
BMW Motorrad: K1200R (2005), K1200S (2005), R1200ST (2005)
MV Agusta: F4-1000s (2005), Brutale 910 (2005)
Aprilia: RSV1000R (2005), RSV1000R R Factory (2005)
Ducati: 999R (2005) | Triumph: Speed Triple (2005), Sprint ST (2005)
Buell: Fire Bolt XB12R (2005)



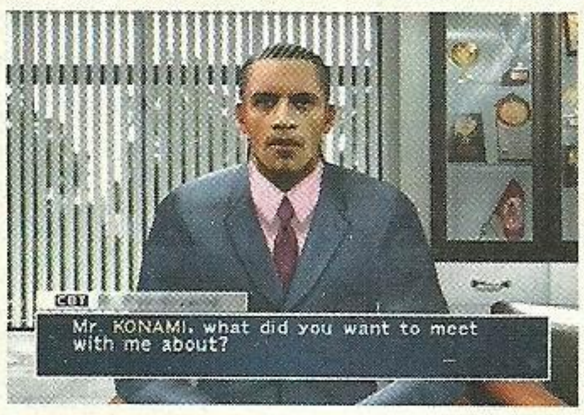
EWOLUCJA WRC.

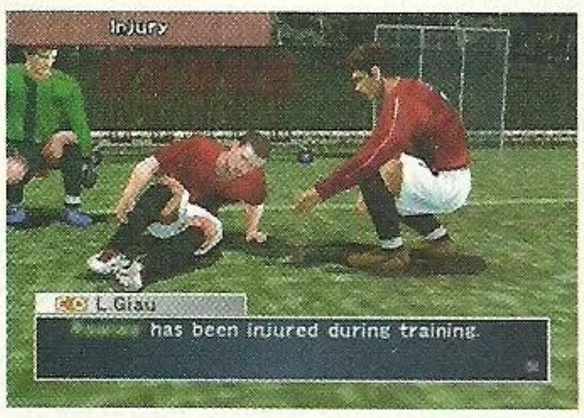
OSTATECZNY TEST NA JAZDĘ.

NIE MRUGAJ. PRZYGOTUJ SIĘ NA NIEOCZEKIWANE PRZESZKODY. WCIŚNIJ PEDAŁ GAZU. POKONAJ WSZYSTKICH PRZECIWNIKÓW.

fun, anyone?

PlayStation.2





DEVELOPER: KONAMI
WYDAWCA: KONAMI
PLATFORMA: PS2
TERMIN: GRUDZIEŃ 2005

PRO EVOLUTION SOCCER MANAGEMENT

► POCZĄTEK NOWEGO KULTU?

Jedną z wielu zalet gier spod znaku Pro Evolution Soccer jest to, że prócz świetnego systemu rozgrywki oferują zaawansowane możliwości ustalania taktyk gry, a także dają namiastkę bycia menedżerem klubu, chociażby poprzez zabawę transferami zawodników w Master League. Tak wdzięczny temat, jak zarządzanie drużyną, aż prosi się o osobną grę i dlatego też Konami Tokio zabrało się ostro do pracy, czego wynikiem jest nowa seria Winning Eleven Tactics. Jej druga część w Europie zadebiutuje prawdopodobnie pod nazwą Pro Evolution Soccer Management (tytuł roboczy) i ma za zadanie spełnić wszystkie oczekiwania ludzi interesujących się wszystkim tym, co dzieje się z klubem poza boiskiem piłkarskim.

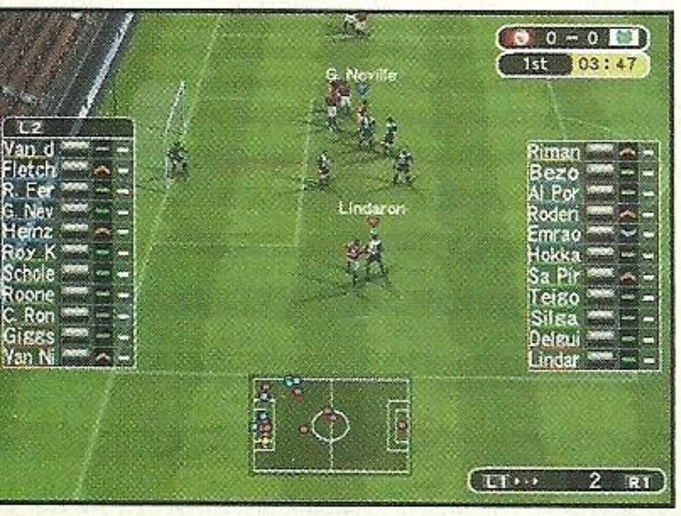
Na gracza czeka posada menadżera w dowolnej drużynie w jednej z sześciu europejskich lig, przy czym niestety znowu w części z nich, jak na przykład w Premiership, nie będzie oryginalnych nazw wszystkich zespołów. Dane dotyczące zawodników będzie można przenieść bezpośrednio z PES5, jak również da się stworzyć drużynę marzeń w Management i umieścić ją później w piątym Pro Evo.

Praca menadżera sprowadza się do tak mało znaczących zadań jak choćby ustalenie transferów, wybór zawodników na potrzeby dowolnego meczu oraz dobór metod treningowych. Na potrzeby gry stworzony został intuicyjny i możliwie najprostszy system menusów, pozwalający bardzo dokładnie zarządzać drużyną, a także przyjrzeć się każdemu piłkarzowi pod kątem jego zdrowia, kondycji oraz mocnych i słabych stron. Jeśli zespołowi nie będą się na przykład kleić akcje skrzydłami, na treningu można skupić się wyłącznie na tym aspekcie, i tak samo sprawa wygląda z prostopadłymi podaniami oraz innymi zagraniami. A jako że życie menadżera usłane różami nie jest, należy liczyć się z tym, że najlepszy zawodnik złapie kontuzję i będzie musiała się nim zająć wcześniej zatrudniona ekipa lekarzy. Warto pamiętać, że im lepsze wyniki tym większe możliwości działania na wolną rękę, a więc zatrudniania dowolnie wybranej kadry trenerskiej i pomocników. Od poznania drużyny, jej słabych i silnych stron,

zależeć będzie dalsza kariera – ewentualne zwolnienie przez niezadowoloną radę nadzorczą, albo przenosiny do silniejszego zespołu.

Same mecze będzie można obejrzeć w pełnym 3D, co pozwoli lepiej opracować taktykę i przyjrzeć się jak spisują się konkretni zawodnicy. A skoro mówimy o grze z serii Pro Evo, z całą pewnością nie zawiedzie oprawa i jak zwykle stać będzie na wysokim poziomie.

Pro Evolution Soccer Management ma być doskonałym uzupełnieniem piątego PESa i obowiązkową pozycją każdego fana zarządzania drużyną, a jeśli wszystko dobrze pójdzie, to może też okaże się silną konkurencją dla Football Managera. Producentem gry jest Akiyoshi Chosakabe, członek ekipy pracującej nad Pro Evo i być może już wkrótce jego nazwisko będziemy na jednym tchu wymieniać wraz z Shingo „Seabassem" Takatsuką. Niestety posiadacze Xboxa muszą obejść się smakiem, gdyż gra nie ukaże się na ich konsoli. ■ ■

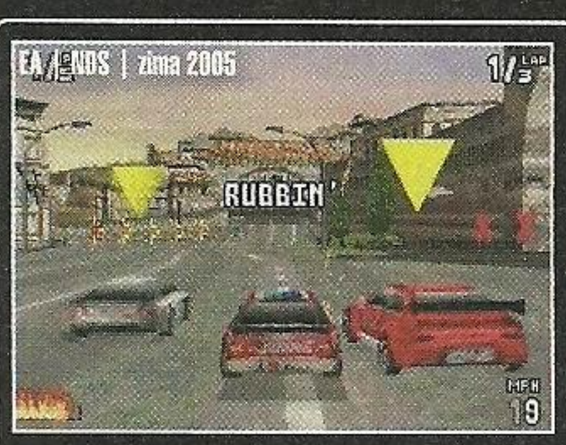


W PRODUKCJI

NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM

FIFA STREET 2

EA BIG nie zwalnia szalonego tempa. Nowe triki, nowe sposoby ogrywania oponentów i od podstaw zaprojektowane gamebreakery, to tylko część atrakcji, jakie pojawią się w nowej edycji FIFA Street. Ponownie konstruować będziemy czteroosobowe drużyny, które ruszą na podbój piłkarskiego półświatka. EA BIG zadbało o nowe boiska, w tym słynne centrum Westway Leisure w Londynie. W FIFA Street 2 ponownie spodziewamy się ujrzeć największe sławy futbolu.



BURNOUT LEGENDS DS

Zadaniem serii Burnout jest przejażdżka przez każdą platformę do gier. Burnout Legends DS to bezpośrednia konwersja szalonego wyścigu z PlayStation Portable, oczywiście z mocno zmienioną grafiką. Zasady gry pozostają dziecinnie proste – gnając do mety należy rozwalać auta przeciwników i jednocześnie uważać na przeszkody w postaci słupów, ogrodzeń i cywilnych pojazdów. Rola touchpada zostanie tym razem ograniczona wyłącznie do aftertoucha, czyli manewrowania wrakiem.

GEKIDO: DARK ANGEL

Dziwnym zbiegiem okoliczności, oferta gier na PSP zamyka się na wyścigach i puzzlach, a jednocześnie brakuje jej bijatyk. Ten stan rzeczy ma zamiar zmienić firma NAPS Team, dostarczając cyberpunkową, mroczną sieczkę osadzoną w odległej przyszłości. O ile wcześniejsze edycje tej gry (PS one i GBA) utrzymane były w stylistyce anime, tak Gekido na PSP zapowiada się dla odmiany brutalnie i krwiście. Szykuje się eksploracja otwartego świata przeplatana krwawą jatką.

NEWSFLASH

EA ZGARNĘŁO SPIELBERGA
Steven Spielberg to ikona oraz symbol współczesnego kina. Do listy jego zasług dopiszcie jeszcze umowę z Electronic Arts, na mocy której przygotuje trzy gry na konsole nowej generacji. Scenariusze gier nie będą jednak oparte na żadnym z dotychczasowych dzieł mistrza, a EA rezerwuje sobie do nich wszelkie prawa na wyłączność. Nie jest jednak wykluczone, że w przyszłości prywatna firma Stevena – Amblin Entertainment zechce zekranizować scenariusze, które mistrz napisze dla EA.

NDS – NADZWYCZAJ DOBRA SPRZEDAŻ
Aż cztery gry na Nintendo DS znalazły się w pierwszej dziesiątce bestsellerów w Japonii. Poważnie. W pierwszej połowie roku fiskalnego 2006 (a więc od 28 marca do 4 października) Nintendogs znalazło 697,940 nabywców! Świetny wynik – tylko Winning Eleven 9 (884,130) było w stanie go przebić. A dalej już tradycyjnie. Trzecie miejsce zajęła logiczna gra dla dorosłych – Nou o Kitaeru Otona no DS Training (615,074 kopii), szóste miejsce przypadło puzzlom Yawaraka Atama-Juku (531,750), a dziesiąte okupowało komiksowe mordobicie Jump Super Stars (375,745). Reszta gier z pierwszej dziesiątki należała do PS2.

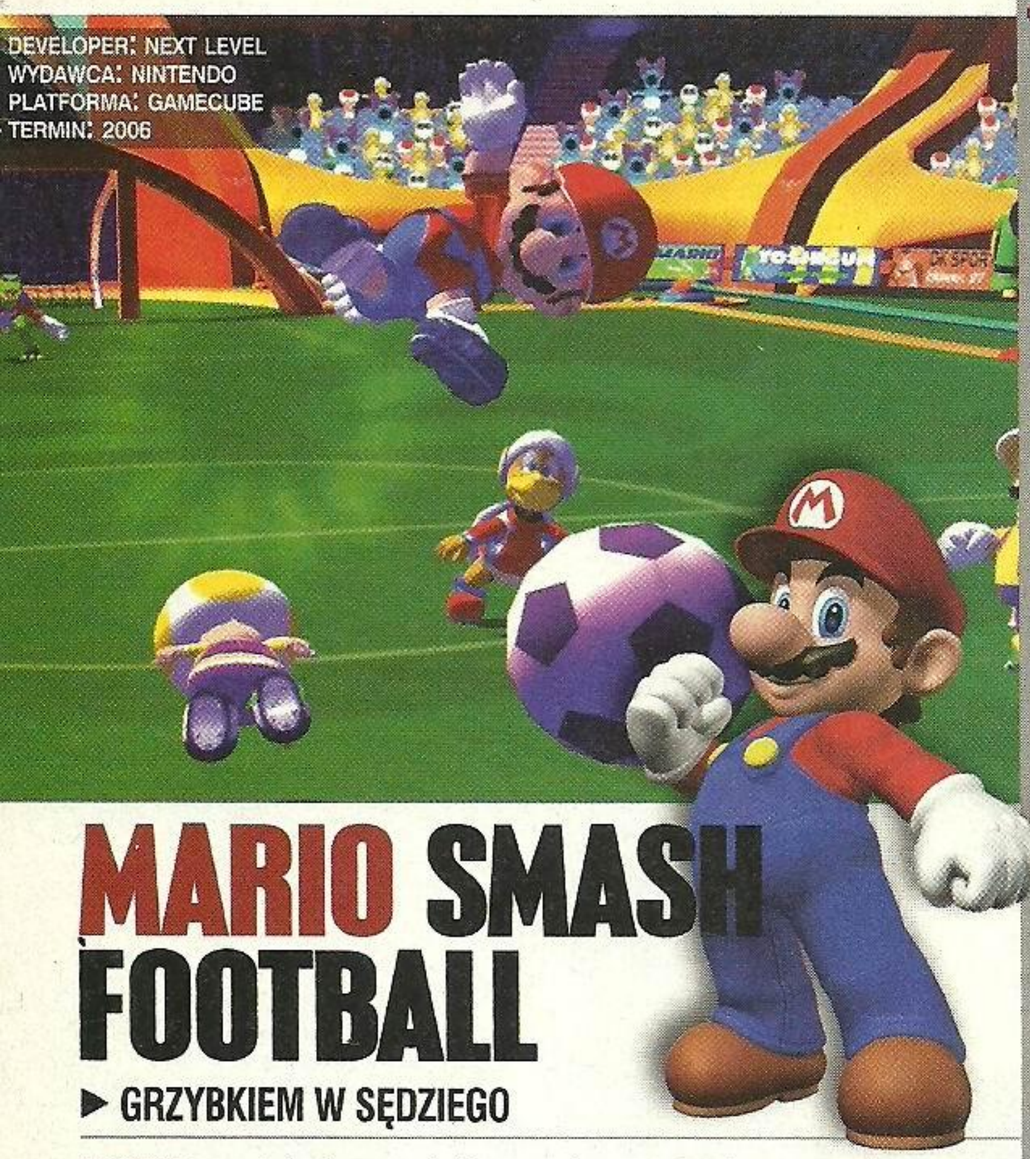
ONLINE MOST WANTED
Ostateczna, sklepowa wersja Need for Speed Most Wanted na PS2 nie będzie wykorzystywała trybu online. Jak tłumaczy Larry La Pierre z EA Canada, sieciowy tryb gry nie spełniał standardów, jakie narzucili mu twórcy, więc zdecydowano, że „nigdy nie wyjedzie z garażu na światło dzienne". Na pocieszenie dodajmy, że online nie został skasowany ani z przenośnej wersji gry na PSP (NFSMW 5-1-0), ani z nadchodzącego wielkimi krokami NFSMW na Xbox 360 oraz na Xboxa. Dziwne to...

LUMINATYCY
Pierwsza gra Tetsui Mizuguchiego na PSP – Lumines – rozeszły się w nakładzie 550 tysięcy egzemplarzy. Fantastyczny wynik. I choć Amerykanie nabyli najwięcej egzemplarzy (300,000), to właśnie w Europie Luminki sprzedają się najszybciej (jak dotąd – 180 tysięcy). Co dziwne, Japończycy dość chłodno przyjęli logiczną grę Mizuguchiego. 70 tysięcy sprzedanych kopii od grudnia 2004, to raczej słaby wynik. Mizuguchi pracuje już nad nową grą na PlayStation Portable – Every Extend Extra – surrealistyczną strzelanką.

WYROK ŚMIERCI
Historia Devina Moore, dwudziestoletniego chłopaka z Alabamy, jest krótka. Najpierw ukradł samochód, potem schwytało go trzech policjantów, a na koniec wyciągnął jednemu z nich pistolet i zamordował całą trójkę. Akcja miała miejsce dwa lata temu. Stojący przed sądem Moore zasłonił się silnym uzależnieniem od gry GTA III, a konsekwencje są następujące: chłopak wyrokiem sądu skazany został na śmierć, zaś Take-Two Interactive (wydawca Grand Theft Auto) ma na głowie rodziny ofiar. Winny zawsze się znajdzie...

MASS EFFECT W SIECI
Jeśli macie ochotę na bieżąco śledzić wszystkie ciekawostki na temat nowego tytułu BioWare – Mass Effect – z pewnością znajdziecie je na nowej oficjalnej stronie gry: [http://masseffect.bioware.com]. Przypomnijmy, że jest to pierwszy tytuł rpg tej firmy na konsolę Xbox 360, a prace nad nim potrwają jeszcze minimum rok.

Take tread, 6th gear, watch out for hole
Corner up-hand take flat not over hill
Caution over hill, leads to water splash at the bottom
Right hander just after water splash
Be careful over bridge
Exit through S bend
Good through apex 160 Mph, watch for tree
Keep a look out for falling rocks
Overall time it should be broken at
WRC
rally evolved
PlayStation 2
3+
EWOLUCJA WRC.
OSTATECZNY TEST NA JAZDĘ.
NIE MRUGAJ. PRZYGOTUJ SIĘ NA NIEOCZEKIWANE PRZESZKODY. WCIŚNIJ PEDAŁ GAZU. POKONAJ WSZYSTKICH PRZECIWNIKÓW.
fun, anyone?
PlayStation 2



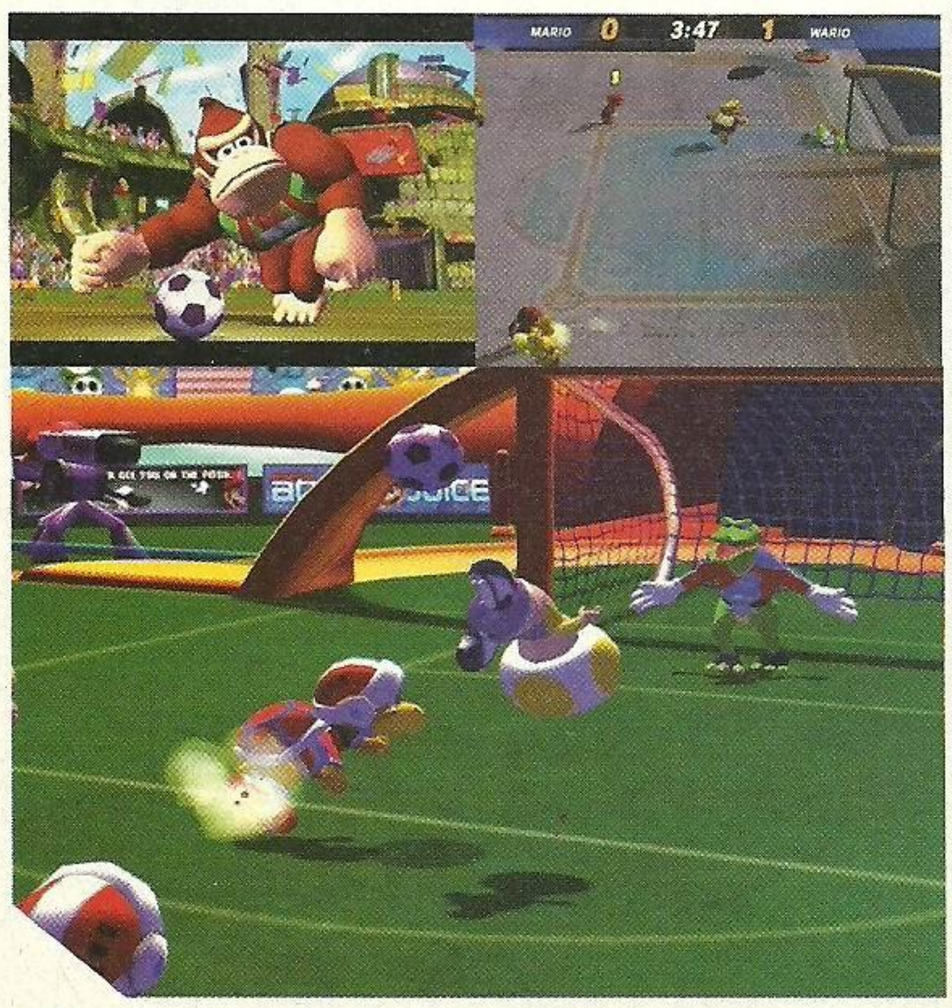
MARIO SMASH FOOTBALL

▶ GRZYBKIEM W SĘDZIEGO

Nie raz i nie dwa narzekaliśmy na zbyt częste wykorzystywanie postaci Mario i jego przyjaciół w grach wydawanych na GameCube, ale widać Nintendo niezbyt się nami przejmuje, bo pozwala na to, by wąsaty hydraulik pojawił się w kolejnym tytule. Po występach w NBA Street, tenisie i wielu innych pozycjach nadszedł czas na Mario Smash Football będące arcade'ową odmianą piłki nożnej, w której w głównych rolach wystąpią Mario, Donkey Kong, Peach i wiele innych maskotek Ninny.

Mecze toczą się w systemie pięciu na pięciu i oczywiście głównym celem jest zdobycie jak największej ilości bramek, przy czym reguły gry mocno różnią się od tych znanych z prawdziwych boisk piłkarskich. Postacie używające rozmaitych power-upów, walczące ze sobą w niezbyt czysty sposób, czy też oszukującę prawa grawitacji są tutaj na porządku dziennym. Krótko mówiąc jest to pełen arcade, a jeśli tak, to należy spodziewać się szybkiej zabawy i prostego, intuicyjnego sterowania. Faktycznie, nie ma tu miejsca na przekombinowane zagrania – w ataku dostępne jest zwykłe podanie i strzał, przyspieszenie, zwód i ewentualnie podanie z woleja, a w obronie zawodnicy wybijają piłkę „na patę", czyli byle dalej od bramki, lub też traktują przeciwnika brutalnym wślizgiem. Ostra walka jest kluczowym elementem zabawy i dlatego często należy korzystać z takich „zagrań" jak atak barkiem, wepchnięcie przeciwnika na pole siłowe otaczające boisko, czy też powalenie go na glebę i odebranie w ten sposób piłki. Ewentualnie używamy jednego z dostępnych power-upów w postaci bomb, małego trzęsienia ziemi, czy zamrożenia przeciwnika, przy czym naraz można trzymać tylko do trzech takich dopałek.

Przyjemność płynącą z gry zwiększają efektowne ujęcia kamery i'zwolnienia czasu, niczym w Matrixie, a także kilka trybów rozgrywki (między innymi walka o puchar Bowsera) i multiplayer dla czterech graczy. Czy to wszystko jest środkiem na zapewnienie długiego żywota temu tytułowi, dowiemy się dopiero na początku przyszłego roku. ■■



newsflash

➲ ADVENT CHILDREN NIE ZROBIŁO KLAPY

Ponad siedemset tysięcy egzemplarzy filmu Final Fantasy VII: Advent Children rozeszło się na terenie samej tylko Japonii – oto oficjalne dane udostępnione przez Square Enix. Dane o tyle optymistyczne, że w przeciwieństwie do ostatniego filmowego projektu Square – FF: The Spirits Within (135 milionów dolarów budżetu i przychód w postaci 32 milionów), najnowszy obraz naprawdę na siebie zarabia. Co ciekawe, Advent Children wyśmienicie sprzedaje się zarówno na DVD, jak i UMD oraz w limitowanych zestawach po trzysta dwadzieścia pięć dolarów. To chyba dobry sygnał dla tych z nas, którzy czekają na kolejne filmy ze stajni Square Enix.

➲ SILENT FILLM

Christophe Gans, reżyser kultowego *Braterstwa Wilków*, jest o krok od ukończenia kolejnego filmu – *Silent Hill*! O tak. Ekranizacja koszmaru gotowa będzie na wiosnę 2006 roku i nie zabraknie w nim ani chorej wizji obskurnego miasteczka, ani małej, psychodelicznej dziewczynki, która zawsze ucieka w najciemniejsze kąty. Mało tego. Jedna z ról w filmie przypadnie policjantce Cybil – która pomoże głównej bohaterce – Rose, w odnalezieniu dziecka. Cudownie! – oto shot z filmu!

➲ TECHNO DARK ZERO

Jeśli niezbyt dobrze wychodzi Wam czekanie na premierę Perfect Dark Zero (2 grudnia w Europie), z pewnością ucieszy Was wiadomość, że 8 listopada wydana zostanie oficjalna ścieżka dźwiękowa do gry. Utwory, jakie na niej usłyszymy, pochodzić będą z takich nurtów, jak industrial, ambient oraz house. Wydawca soundtracku – firma Sumthing Else Music Works – wydała dotąd ścieżki dźwiękowe z takich gier jak Fable, Jade Empire, Halo 2 i Advent Rising. Niebawem ukończy prace przy soundtracku do Kameo.

➲ JAPOŃSKA WYROCZNIA ORZEKŁA

Japończycy są dziwni – takie przynajmniej mamy o nich zdanie. Symulatory pociągów? Wirtualne randki? Boong-Ga-Boong-Ga? Jak pokazują ostatnie ankiety przeprowadzone przez magazyn Famitsu (tamtejszy odpowiednik neoplusa), japońscy bracia nie odbiegają swoimi oczekiwaniami od Amerykanów. Blisko 23 procent respondentów wymaga od nowej generacji konsol, gier nowych i odkrywczych, a nie tylko sequeli i prequeli sequeli. 58 procent uważa, że gry robią się coraz bardziej schematyczne i nudne, reszta stawki twierdzi zaś, że są za drogie. A teraz najważniejsze. Blisko 63% badanych czeka na PlayStation 3, 36% planuje zakup Nintendo Revolution, zaś 24% twierdzi, że skusi się na nowego Xboxa – pamiętajmy oczywiście, że skośnoocy kupują z reguły więcej, niż jeden model konsoli.

➲ HALO! MR. JACKSON?!

Producentem ekranizacji Halo został Peter Jackson! Ekipa Bungie nie ukrywa faktu, że jest zachwycona tym pomysłem i już ogłosiła stuprocentowe zaangażowanie w projekt. Efekty specjalne przygotuje firma Petera – Weta Digital. Po sukcesie *Władcy Pierścieni*, wszyscy nagle kochają Piotra. A pamiętacie jego pierwsze filmy „za garść dolarów" – *Braindead* i *Bad Taste*?

THE CHRONICLES OF NARNIA THE LION, THE WITCH AND THE WARDROBE

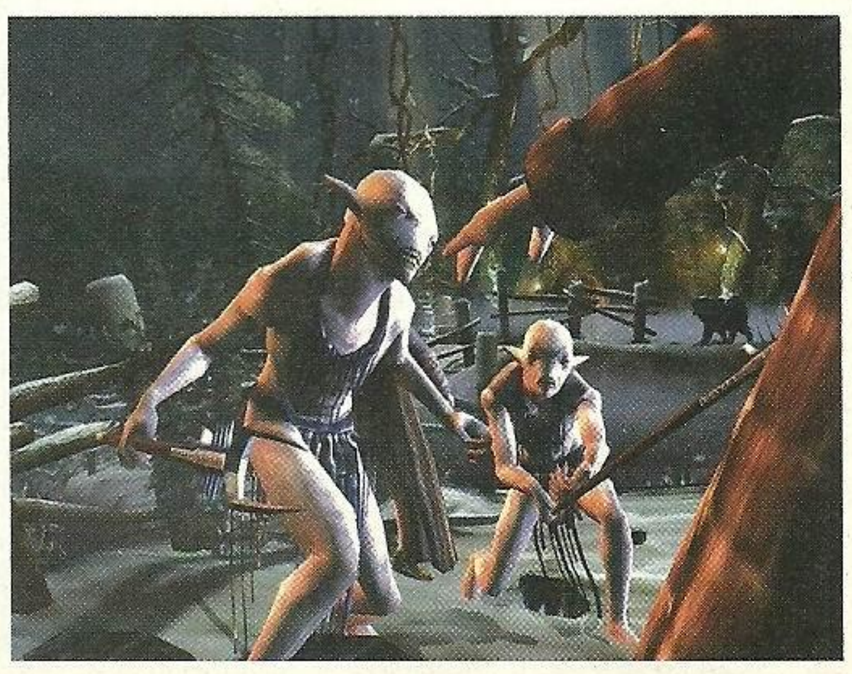
▶ GADAJĄCY LEW? PORTAL W SZAFIE?

Czyli po prostu „Lew, czarownica i stara szafa", pierwszy tom z cyklu „Opowieści z Narnii" autorstwa C.S. Lewisa. Mimo, że książka powstała ponad 50 lat temu, to nadal cieszy się popularnością i w opinii wielu czytelników deklasuje nawet przygody młodego Pottera. Oprócz książek, Narnia doczekała się także dwóch filmów (remake gotowy będzie na tegoroczne święta) oraz gry. Bohaterami „Opowieści..." jest czwórka dzieciaków – Piotrek, Zuzanna, Edmund i Łucja. Stara, niepozorna szafa służy im za portal, dzięki któremu dostają się do magicznej krainy o nazwie Narnia. Miejsce to zamieszkują mityczne zwierzęta i gadające potwory, jednak największym tutejszym problemem jest Biała Czarownica. Wstrętna baba sprawiła, że od wielu lat krainę spowija śnieg, a jedyną postacią, która może naprawić niekorzystny stan rzeczy, jest lew Aslan.

Trzy grosze w temacie Narnii postara się dorzucić Traveller's Tales, a ich gra gotowa będzie w połowie listopada. Niespecjalnie zdziwi Was fakt, że wcielicie się tu w rolę czwórki głównych bohaterów, a Waszym zadaniem będzie rozpracowanie złej wiedźmy i hordy jej sługusów. Dzieciaki podróżują przez krainę razem, a każde z nich ma inne zdolności. Edmund na przykład potrafi wspinać się po platformach, konstruować broń z podniesionych śmieci, potrafi również w szybkim czasie wykombinować pochodnię. Piotrek, z tej racji, że jest największym siłaczem z całej czwórki, rozwala zablokowane drzwi i zawsze idzie na pierwszą linię, kiedy pojawiają się problemy. The Chronicles of Narnia zapowiada się na prostą zręcznościówkę. Każdy z poziomów autorzy obsypali ogromnymi ilościami monet, które gracze mają za zadanie pozbierać. Nie ma jednak łatwo. Część świecidełek ukryta została w skrzyniach, starych meblach i innych, równie solidnych skrytkach, dlatego pięści Piotra niejednokrotnie okażą się niezastąpione. Warto jednak rozglądać się za monetami, bo dzięki nim kupimy nowe zdolności dla bohaterów i wzmocnimy te, które aktualnie posiadają.

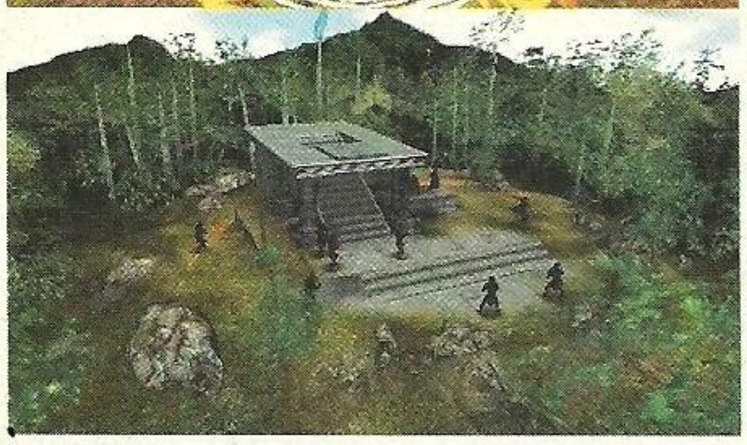
Nie na darmo bohaterowie wloką się przez krainę razem. Nie raz zmuszeni będziemy połączyć ich siły, aby pokonać przeszkodę lub zniszczyć potwora. Przykład? Załóżmy, że dzieciaki napotykają na swej drodze ogromną zaporę. Zmuszamy wówczas silnego Piotra, aby wziął na ręce Lucy i przerzucił ją nad przeszkodą. Sprytna dziewczyna znajdzie dźwignię, otworzy wejście od środka i wesoła czwórka kontynuować będzie podróż. Brzmi motywująco.

Zabawa w Narnii nie zapowiada się na specjalnie trudną. Nie zabraknie walk, łamigłówek, kolekcjonowania monet i bonusów oraz znanych z książek i filmów miejsc. Jeśli wszystko to razem pomyślnie zagra, otrzymamy dobrą grę, niekoniecznie dla fanów, która wraz z filmem może stanowić konkretne combo. ■■



© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, SSX, EA SPORTS, logo EASPORTS, EA SPORTS BIG i logo EA SPORTS BIG są to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe Electronic Arts Inc. w Stanach Sjednoczonych i/lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Microsoft, Xbox a także logo Xbox to zastrzeżone znaki towarowe lub znaki towarowe Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach i są używane na podstawie licencji z Microsoft. Logo „PlayStation" i logo z rodziny „PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. „PSP" jest znakiem towarowym Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO GAMECUBE, LOGO NINTENDO GAMECUBE I NINTENDO DS TO ZNAKI TOWAROWE NINTENDO. Wszystkie pozostałe amrki handlowe są własnością odpowiednich właścicieli. EA SPORTS™ i EA SPORTS BIG™ to marki Electronic Arts™.

DEVELOPER: EA
WYDAWCA: EA
PLATFORMA: PSP
TERMIN: GRUDZIEŃ



THE LORD OF THE RINGS TACTICS

► PALEC FRODA KONTRA OKO SAURONA

Wystarczy spojrzeć na tytuł tej gry, by wiedzieć, że chodzi o turowego erpega osadzonego w realiach Władcy Pierścieni. Do naszej dyspozycji oddane zostaną obie strony konfliktu znanego miłośnikom fantasy i dla obu przygotowano osobne scenariusze – Fellowship of the Ring i Host of Mordor. Przez pewien czas wiele wątków będzie się pokrywać, chociaż różne będą cele, a dopiero później ścieżki obu historii się rozbiegną. W pierwszym przypadku fabuła przedstawi losy Drużyny Pierścienia znane zarówno ze srebrnego ekranu jak i książek Tolkiena, i z tej okazji przygotowano ponad czterdzieści minut filmów wyjętych prosto z trylogii Jacksona. W drugim ukazane zostaną wydarzenia wymyślone na potrzeby gry, przy czym EA bardzo pilnie strzeże informacji na temat przygotowanych z tej okazji nowych scen filmowych.

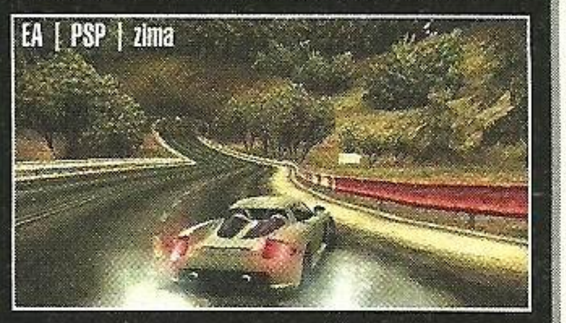
Zwycięstwo w zabawie zapewni sprawne budowanie drużyny, rozwijanie umiejętności poszczególnych postaci i podnoszenie poziomu doświadczenia liderów zespołu. Ogromne drzewo rozwoju postaci sprawi, że bardzo dużo czasu zajmie wyćwiczenie wszystkich członków drużyny.

Rozgrywka ma się toczyć w systemie turowym, przy czym obie strony konfliktu wykonają swoje ruchy jednocześnie, co może brzmi trochę jak zaprzeczenie, ale sprowadza się do umiejętnego wykorzystania dostępnych punktów ruchu. Można na przykład przeczekać aż przeciwnik wszystkie zużyje i dopiero wtedy skorzystać ze swoich.

Poprzez Wi-Fi zmierzą się ze sobą cztery osoby, przy czym teoretycznie każdy powinien walczyć z każdym, ale nie ma powodu, dla którego trzech graczy nie miałoby zaatakować wspólnie czwartego. Do mutli da się przenieść postacie trenowane w singlu, ale dla zachowania pewnego balansu, gracze otrzymają określoną liczbę punktów do przydzielenia walczącym. Pozwoli to na dopakowanie jednej postaci, na przykład maga, i otoczenie jej grupą słabeuszy, albo spokojne rozłożenie punktów między wszystkich walczących. Co ciekawe, ekipy da się mieszać i tak na przykład Gandalf stanie na czele hordy orków... O tym jak takie nietypowe połączenie wyjdzie w praniu przekonamy się dosłownie na dniach. ■ ■

W PRODUKCJI

ŚWIEŻE MIĘSKO, CZYLI NAJNOWSZE PROJEKTY ODKRYTE PRZED ŚWIATEM



NFS: MOST WANTED 5-1-0

Nowy Need for Speed to nowe zasady. W tej części gry bierzemy na siebie rolę „nowego w mieście", który już na wstępie poznaje piętnastu największych cwaniaków trzęsących podziemnymi wyścigami.

Zadaniem bohatera będzie sukcesywne pokonywanie ich w kolejnych starciach, zdobywanie reputacji i pięcie się ku górze w podziemnym rankingu.

W każdym wyścigu należy liczyć się z zawziętą policją, która w pościg za jednym samochodem potrafi wysłać nawet sześć jednostek. Nie ma łatwo. Na szczęście w świecie gry nie brakuje warsztatów, które za odpowiednią opłatą stuningują nasz samochód, dodając mu kilkaset koni mechanicznych więcej. Ciekawe, czy w wersji na PSP nie zabraknie free-roamingu?

PRINCE OF PERSIA: THE WARRIOR WITHIN

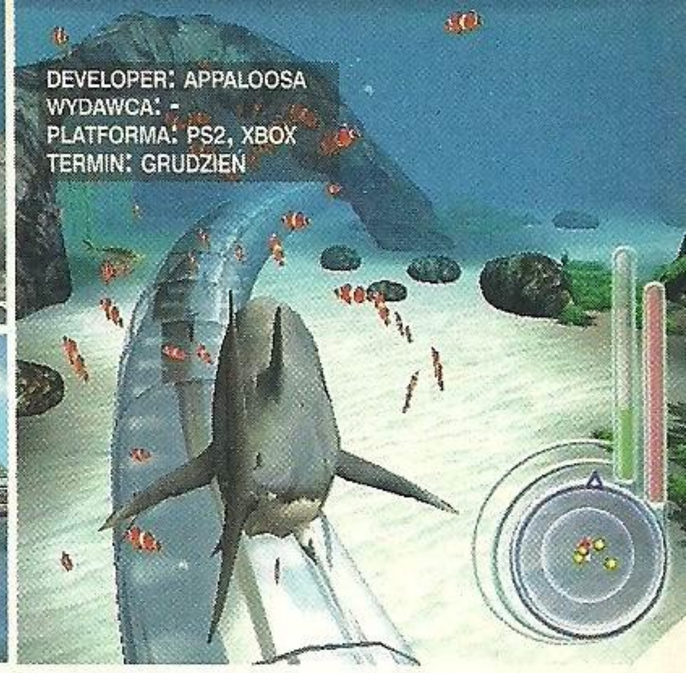
Książę spada z wieży i ląduje w kieszeni. Pod koniec tego roku przekonamy się, jak Ubisoft Montreal poradził sobie z konwersją jednej z najlepszych przygodówek tpp z PS2 na PlayStation Portable.

Dawno temu stary mędrzec powiedział Księciu – „twój los jest z góry zapisany. Umrzesz". Kiedyś pewnie tak, ale na razie młodzik postara się jednak zrobić wszystko, aby przeznaczenie go nie doścignęło. Jednak sprawa nie wygląda za wesoło. Bawiąc się w przeszłości Piaskami Czasu Książę obudził Dahakę – nieśmiertelną bestię, która odtąd tropić go będzie tak długo, aż chłopak zapłaci za swe grzechy życiem. Jak rozwinie się ta pasjonująca opowieść? O tym przekonamy się niebawem.

FIELD COMMANDER

Sony Online Entertainment żwawo konstruuje nowe projekty na PSP. Będzie sequel Untold Legends, ale to zaledwie jedna z dwóch gorących zapowiedzi. Drugą będzie Field Commander – pierwsza strategia czasu rzeczywistego na przenośną konsolę Sony.

Myślący strategicznie gracz, jako dowódca, przebiera pośród piętnastu jednostek, którymi następnie atakuje oddziały przeciwnika. Wojska nie idą na rzeź osamotnione – przed walką dobieramy im jednego z ponad dziesięciu oficerów. Poza trzydziestoma misjami dla samotników, Sony Online przygotowało opcję multiplayer, umożliwiającą grę przez internet. Przenośne strategie są zatem już tylko kwestią czasu – dajcie nam jeszcze jRPGi!



JAWS UNLEASHED

► REKIN LUDOJAD WALCZY Z PRZELUDNIENIEM

Wielki, przerażający żarłacz ludojad znowu straszy plażowiczów... I to właśnie my nim pokierujemy, bo głównej roli w „Szczękach" nie odegra ani wojsko walczące z ludojadem, ani samotny reporter uganiający się za nim z fuzją. To my będziemy niszczyć łodzie, zgniatać tratwy i zżerać turystów. Co ciekawe, nad Jaws Unleashed ostro pracuje zespół Appaloosa Interactive – ojcowie małego i niewinnego Ecco the Dolphin... Czyżby znudziła im się ekologia?

Akcja gry (co nie dziwne) w całości rozgrywać się będzie pod wodą, w naturalnym środowisku naszego przyjaciela. Zadaniem rekina będzie przeprowadzanie miażdżących ataków na łodzie, jachty i podróżujących nimi ludzi, natomiast jednym z największych atrybutów gry Appaloosa pragnie uczynić sztuczną inteligencję naszych przyszłych/niedoszłych ofiar. Wiadomo, zarówno ludzie, jak i zwierzęta żyjące pod wodą, nigdy dwa razy nie reagują identycznie na atak rekina. Zgodnie z obietnicami, ofiary za każdym razem wypracowują inne schematy ucieczek, bądź ataków. Bardzo sympatycznie wyglądał będzie atak rekina na rybacką łajbę. Wyskakując z wody i przelatując nad pokładem należy zgarniać w paszczę jednego rybaka po drugim. Programiści nie stronią przy tym od galonów krwi. Kiedy już zaczniecie chrupać człowieka, woda błyskawicznie się zaczerwieni. Oczywiście im dalej w grę, tym więcej wyzwań. Zdekompletowanie załogi łajby nie jest może szczególnie wymagające, ale już upolowanie pary pomykającej wodnym skuterem to ciężki orzech do zgryzienia. Z czasem do zabawy dołączy się policja i wojsko, a rekin ludojad będzie miał generalnie coraz bardziej przechlapane.

Oprócz sporej liczby misji (będzie ich ponad dwadzieścia), gra pozwoli nam na swobodne przeczesywanie dna oceanu. Namiastkę takiej rozgrywki mieliśmy w Ecco the Dolphin (Dreamcast), do którego Jaws Unleashed jest bardzo podobne (minus krew i zębiska). Szalenie ciekawie zapowiada się natomiast tryb o nazwie „Victim Cam". Dzięki niemu możecie raz jeszcze obejrzeć momenty, kiedy atakowaliście ofiarę – tym razem jej oczami. ■ ■

RESIDENT EVIL DEADLY SILENCE

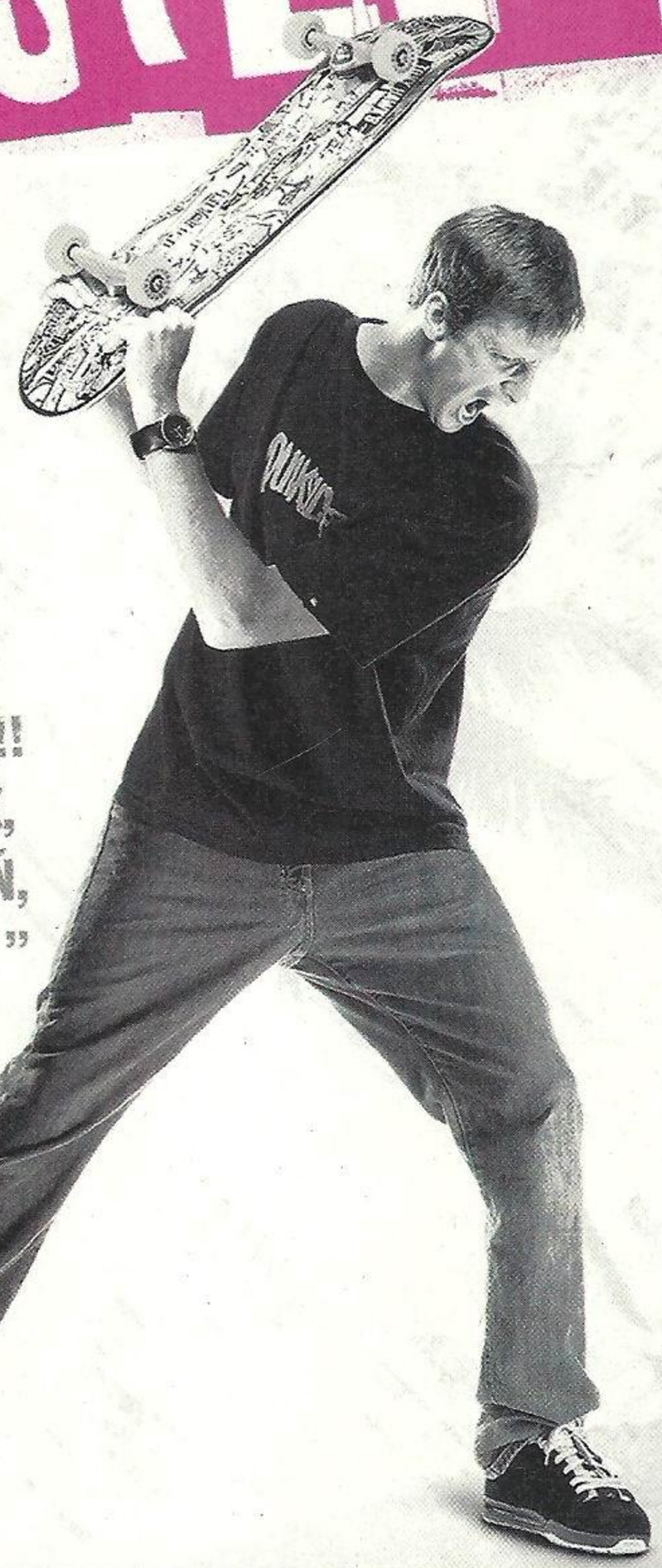
► RYSIK SILNIEJSZY JEST OD SPLUWY

Resident Evil: Deadly Silence to nic innego, jak konwersja pierwszej kultowej części gry na nowy przenośny system Nintendo. Od początku wiadomo było, że dwa ekrany konsoli zmienią w jakiś sposób system rozgrywki. Wiadomo – piszesz grę na NDS, myślisz o zwykłym i dotykowym ekranie. Twórcy z Capcom zdecydowali się poprowadzić akcję gry na dolnym monitorze. To właśnie na nim rozegra się większość akcji i wszystkie najważniejsze wydarzenia. Górny ekran wyświetlał będzie aktualne mapy pomieszczeń (o ile je zbierzecie), pozostałą amunicję oraz zdrowie. A właśnie, zapomnijcie o standardowym wskaźniku zdrowia. Kolor górnego ekranu najlepiej określi Wam kondycję, w jakiej znajduje się bohater. Tradycyjnie – krwista czerwień oznacza, że Chris/Jill stoją jedną nogą w grobie. Ale na tym nie koniec zmian. Capcom od nowa zaaranżował część łamigłówek tak, aby wykorzystywały zarówno dobrodziejstwa stylusa, jak i mikrofonu.

Pojawią się zagadki z udziałem dyktafonu (nagrywanie głosu) oraz momenty, kiedy oczyszczać będziemy jakiś przedmiot z zaschniętej krwi (wachlując rysikiem). Jednak najfajniej zapowiada się walka przy użyciu noża – w momencie, kiedy bohater wyjmie nóż, widok zmieni się na fpp, aby łatwiej było posiekać wszystkie nieboszczyki za pomocą stylusa. Niestety – nie można w dowolnym momencie przełączyć się na fpp i rozglądać po prerenderowanych tłach. Walki tego typu włączać się będą losowo, prawdopodobnie podczas przełażenia z jednego pokoju do drugiego. Najbardziej cieszy nas jednak fakt, że gra wykorzystywać będzie czteroosobowy multiplayer. Nie wiemy jednak, czy jest to równoznaczne z wprowadzeniem do Residenta trybu kooperacji. Gdyby tak się stało – Deadly Silence nie byłby zwykłą, „jeszcze jedną" konwersją kultowej części RE. ■ ■

AMERICAN WASTELANDS

listopad 2005



„ROZKOSZUJ SIĘ WOLNOŚCIĄ !!!
JAZDA NA DESCE LUB BMX,
BEZ OGRANICZEŃ,
BEZ LIMITU CZASU!!! ”

HOLLYWOOD

TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

EXCLUSIVE SOUND TRACK FEATURING: MY CHEMICAL ROMANCE, FALL OUT BOY AND TAKING BACK SUNDAY COVERING PUNK CLASSICS!

th-american-wasteland.com

16+ www.pegi.info

PlayStation 2 WITH NET PLAY

NINTENDO GAMECUBE

XBOX XBOX LIVE ONLINE ENABLED XBOX 360

ACTIVISION activision.com

Tony Hawk's American Wasteland © 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Tony Hawk is a registered trademark of Tony Hawk, Inc. Developed by Neversoft Entertainment, Inc. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Online play requires internet connection and Memory Card (8MB) (for PlayStation 2) (each sold separately). NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, and the Xbox, Xbox 360, and Xbox Live logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or other countries and are used under license from Microsoft. VODAFONE, the Vodafone logos and Vodafone live! are trade marks of the Vodafone Group All other trademarks and trade names are the property of their respective owners.

vodafone

POWERED BY gamespy

NEVERSOFT

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
LEM LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

ŚMIERĆ, JAK

GRA W POLSKIEJ KINOWEJ WERSJI JĘZYKOWEJ TYLKO Z CD PROJEKT

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

WERSJA KINOWA

CDPROJEKT

W SKLEPACH JUŻ W PAŹDZIERNIKU

the CREATIVE ASSEMBLY

SEGA
www.sega-europe.com

TOTAL WARRIOR

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

18+
www.pegi.info

PlayStation 2

OKIEM ŚIĘGNĄĆ.

Jesteś wojownikiem. Wychowanym przez Spartan tylko po to by walczyć i zwyciężać. Stań pośród tysięcy żołnierzy na przesiąkniętych krwią, olbrzymich polach bitew. Staw czoła potędze Rzymu, furii mitologicznych bestii i czarnej magii. Opanuj sztukę walki wieloma rodzajami broni i naucz się korzystać z łaski bogów a staniesz się niezwyciężony. Podąż ścieżką przeznaczenia - od żołnierza przez Bohatera... aż po żywą Legendę!!!

SPARTAN™
TOTAL WARRIOR

Spartan: Total Warrior © The Creative Assembly Limited 2005. Stworzony przez The Creative Assembly Limited. Spartan: Total Warrior jest zarejestrowanym znakiem towarowym lub znakiem towarowym Creative Assembly Limited w Wielkiej Brytanii i innych krajach. SEGA i Logo SEGA są zarejestrowanymi znakami towarowymi lub znakami towarowymi SEGA Corporation. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe są zastrzeżone dla ich prawowitych właścicieli.

DEVELOPER: UBISOFT
WYDAWCA: UBISOFT
KONSOLA: PS2, XBOX, GCN, XBOX360
TERMIN: GRUDZIEŃ

PETER JACKSON'S KING KONG

► PLOTKA MÓWI, ŻE PETER JACKSON ZDECYDOWAŁ SIĘ NAWIĄZAĆ KONTAKT Z MICHAELEM ANCELEM GDY ZOBACZYŁ BEYOND GOOD & EVIL

Ile w tym prawdy – nie wiadomo, faktem zaś jest, że najgorętszy ostatnio reżyser i producent współpracuje z twórcą Raymana i BG&E po to, by jego wizja King Konga zagościła również w czytnikach naszych konsol.

Z przyjemnością sprawdziłem zatem roboczą wersję King Konga. Ostrzę sobie zęby na kinowe widowisko, a i gra zapowiada się bardzo miodnie. Najciekawszym aspektem Konga jest sposób, w jaki autorom udało się oddać atmosferę filmu, wplatając przy okazji w grę elementy thrillera i walki o przetrwanie na niegościnnej wyspie. Fantastyczny klimat zbudowany jest dzięki zastosowaniu kilku sztuczek. Po pierwsze, standardowo gra ustawiona jest na tryb widescreen, a obraz w środku rozpycha się między dwoma wielkimi czarnymi pasami. Czyli – identycznie jak w filmach DVD. Po drugie, nie ma żadnych pasków energii, informacji o pozostałych nabojach, napisów, celownika. To ciekawy pomysł i w tej grze sprawdza się wyśmienicie, natomiast jeśli komuś takie rozwiązanie zwyczajnie nie odpowiada, może włączyć celownik, licznik amunicji oraz obraz wyświetlany na pełnym ekranie. Ale czy warto? Moim zdaniem nie, no chyba, że ktoś gra na 14-calowym telewizorze i potrzebuje większego obrazu, by mu oczy nie wypłynęły.

W poprzedzającym grę intro widać przygotowania do wyprawy filmowców na Wyspę Czaszki i lądowanie podczas sztormu – łódź idzie w drzazgi, a bohater o imieniu Jack traci przytomność. Gdy po chwili wraca do siebie, zaczyna się właściwa gra. Dość prosta, trzeba dodać, bowiem bez wątpienia celem autorów jest dobra i efektowna zabawa bez specjalnych komplikacji. W końcu już w samych założeniach gra na licencji ma być grą dla wszystkich. Nie ma tu skomplikowanego labiryntu czy też puzzli, nad rozwiązaniem których będziecie się głowić kilka minut. Nie. Jest za to nieustanne parcie do przodu i sporo walki z dziką, przerośniętą fauną. Jako przykład podam jeden z etapów, w którym pterodaktyl porywa reżysera i niesie go aż do gniazda, a naszym zadaniem jest naturalnie odbicie go. Pędzimy zatem na łeb na szyję przez kolejne pieczary, polanki, mosty nad przepaścią, równiny i tak dalej, mając przez cały czas przelatującego gdzieś nad głową fruwającego dinozaura i drącego się / szlochającego o pomoc reżysera. W końcu docieramy do gniazda i zaczyna się walka z bossem. Dobra, mocna rzecz.

Ciekawym patentem jest możliwość zmuszenia towarzyszy do tego, by oddali nam swoją broń. Wystarczy dwa razy wcisnąć X patrząc na postać, by z niechęcią pozbyła się swojej dzidy czy pistoletu, efektownie rzucając broń w stronę Jacka. Akcja, w której ciemnoskóry kapitan statku rzucał mi, otoczonemu przez gigantyczne stonogi, karabin snajperski nad rozpadliną podniosła zdecydowanie adrenalinę. A właśnie, bronie. Jack na początku dostaje pistolet od kapitana, potem zostają zrzucone z samolotu inne bronie – shotgun, snajperka właśnie, a nawet karabin maszynowy a la gangsterzy Ala Capcone. No i oprócz tego wszędzie walają się dzidy i zaostrzone patyki, których miotanie nasz bohater opanował do perfekcji. Amunicji do broni palnej zaczyna brakować i to bardzo szybko, trzeba więc posiłkować się właśnie badylami. Są dość skuteczne, bo potrafią po kilku celnych trafieniach zatłuc nawet niewielkiego dinozaura.

Nie napisałem jeszcze o możliwości kierowania Kongiem, bo i z jego perspektywy także będziemy uczestniczyć w tej opowieści. Małpa jest wielka, zwinna, piekielnie silna i naprawdę czuć moc w jej ruchach. Zostawmy jednak ten element gry do recenzji – dość powiedzieć, że stanowi świetną odskocznię od Jacka.

Miałem również okazję pobawić się polską wersją językową King Konga, w której wszystkie napisy będą wyświetlane w naszym języku, natomiast ścieżka dźwiękowa pozostanie z oryginału. Napisy pojawiają się także w trakcie gry, gdy któraś z postaci wypowiada kwestię, a całość jest jak zwykle na wysokim, CD-Projektowym poziomie. Szacun za to.

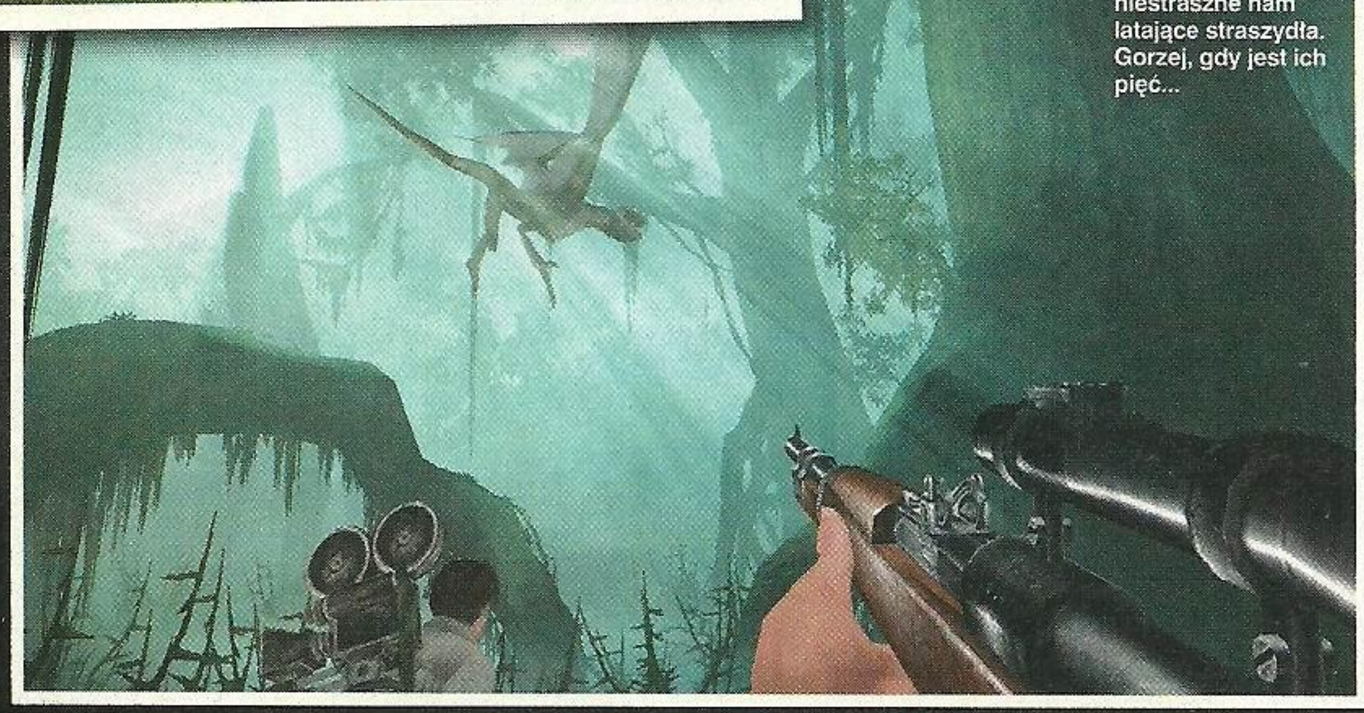
Niestety, prasie zabroniono zrzucać screeny z gry – studio filmowe Universal stojące za całym projektem autoryzuje dosłownie każdą sztukę i kontroluje wszelkie opuszczające firmę informacje. Na pierwszy rzut oka w wersji na PS2 gra sprawia przeciętne wrażenie. Wystarczy jednak dobrze się rozejrzeć, popatrzeć w zbliżeniach na twarze bohaterów opowieści, sprawdzić szalejącą wodę dookoła wyspy, zobaczyć w akcji Konga i dinozaury, a także po prostu przejść kilka leveli, aż pojawi się bardziej złożona architektura, by zmienić zdanie. Gra jest ładna i wykonana z dużą dbałością o szczegóły, a efekty budujące klimat (deszcz, ogień i dym na przykład) są wręcz kapitalne. Jeśli miałbym wybierać najmocniejszy punkt oprawy, byłaby nim bez wątpienia animacja większych stworów zamieszkujących Wyspę Czaszki. Zarówno tytułowa małpa, jak i dinozaur ruszają się fenomenalnie i jest to o tyle interesujące, że ich ruchy zostały opracowane bez pomocy systemów motion capture, które według słów autorów nie sprawdzały się za dobrze w akcji. Także twarze postaci są świetne Animacji zdarzało się czasem nieprzyjemnie zwolnić, ale mam nadzieję, że w ukończonej już grze uda się wyrwać procesorom jeszcze kilka klatek.

Licencja wiernie wspiera grę, tak więc główni bohaterowie mówią głosami aktorów z filmu. Ann to Naomi Watts, Jack to naturalnie Adrien Brody, z kolei szalony reżyser to nikt inny, jak popularny komik Jack Black. Zresztą cała ścieżka dźwiękowa jest fantastyczna, oprócz ambientowych dźwięków i efektów jest także doskonała muzyka zmieniająca motyw w zależności od sytuacji. Podsumowując moje pierwsze spotkanie z King Kongiem – mam ochotę na więcej. Gra rozkręca się bardzo szybko, jest szalenie efektowna i przyjemna. Ciekaw jestem także jak autorzy przygotują Nowy Jork, do którego, jak zapewne pamiętacie, trafia w końcu wielka małpa, bo jakoś nie wyobrażam sobie walki ze zmutowanymi pająkami wbiegając Jackiem po schodach na ostatnie piętro Empire State Building. O tym przekonamy się w recenzji...

Gulash ■ ■

JUŻ GRALIŚMY

■ Gigantyczne stonogi portafią napsuć sporo krwi, bo są bardzo szybkie. Blee, nienawidzę robali...



■ Ze snajperką niestraszne nam latające straszydła. Gorzej, gdy jest ich pięć...

KONAMI

LICZY SIE TYLKO FUTBOL

PRO EVOLUTION SOCCER 5™

gram.pl Z CDPROJEKT

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

PlayStation.2 PSP PC DVD ROM

3+ ™ www.pegi.info

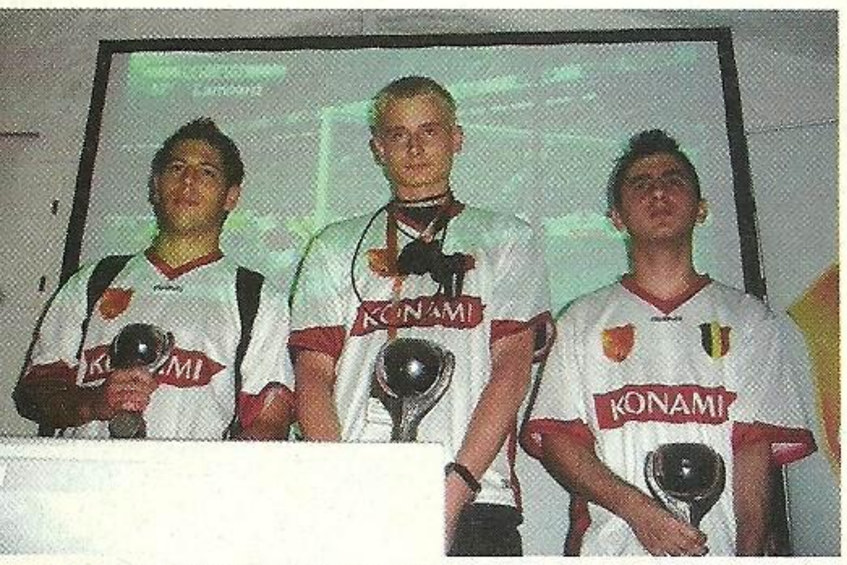
W sklepach już od października

www.pes5.net

©1996 JFA. ©2002 JFA.MAX. ©2001 Korea Football Association.
Special thanks to SEJIN, MUKTA, Eunho, Denis for Korea National Team data. "adidas", the adidas logo, the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Officially licensed by Eredivisie CV Gioco ufficialmente concesso in licenza della LEGA NAZIONALE PROFESSIONISTI Campeonato Nacional de Liga 05/06 Primera y/o Segunda División Producto bajo Licencia Oficial de la LFP. Produced under License from Chelsea FC Merchandising Limited. www.chelseafc.com The Arsenal crest, Arsenal logotype and cannon are trademarks of Arsenal Football Club Plc and the Arsenal group of companies and are used under license. ™ & © 2005 The Arsenal Football Club plc. Licensed by Granada Ventures. All other copyrights or trademarks are the property of their respective owners and are used under license. ©2005 KONAMI

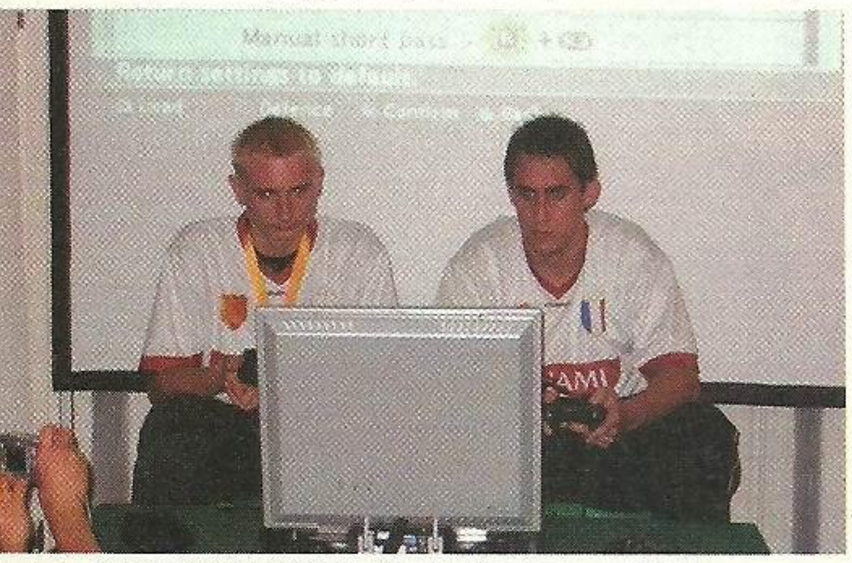
DEBESIEK

► WYWIAD Z MISTRZEM EUROPY W PRO EVOLUTION SOCCER 4!



Trzech najlepszych graczy Europy. W środku Esiek!

Pomyłka Konami przy produkcji koszulki nie przeszkodziła w dominacji...



Esiek i zdenerwowany, murujący bramkę Francuz w półfinale.

TAKTYKA MISTRZA EUROPY W PES4

Dość proste ustawienie 4-3-3 bez udziwnień. Trzech napastników, w tym dwóch bardzo szybkich na skrzydłach (Owen, Dyer) służących głównie do wypracowywania sytuacji i ściągania obrońców przeciwnika na skrzydła. Po cyknięciu delikwentów wędruje podanie do dwóch wysuniętych pomocników dysponujących bardzo dobrym strzałem (Scholes, Lampard), ci oddają strzał z pierwszej piłki i w 90 procentach ląduje ona w siatce. Pewna czwórka obrońców (głównie masywny środek – Terry i Campbell oraz szybkie skrzydła – Cole, Mills) daje sobie radę w większości akcji. Bramkarz niestety nie jest pierwszej klasy, lecz i jemu można w większości sytuacji zaufać.

Robinson	12 GK
Terry	5 CBW
Campbell	6 CBT
Mills	23 RB
Ashley Cole	3 LB
Gerrard	4 DMF
Lampard	15 OMF
Scholes	8 OMF
Dyer	17 RWF
Owen	10 LWF
Rooney	9 CF

Po ostatnim grupowym meczu reprezentacji Polski na Old Trafford powiedzenie na jednym wydechu słów Polska, Grzegorz i sukces nie było możliwe. Na szczęście nie każdy Grzegorz nazywa się Rasiak i nie każdy Polak nie potrafi wygrać. Znany w kręgach peesowych jako Esiek Grzegorz Kuźnik wywalczył na Olbii tytuł Mistrza Europy w Pro Evolution Soccer 4. Byłem tam. I nie omieszkałem obadać sprawy.

Zacznijmy może od tego: najbardziej pamiętna sytuacja z meczu finałowego o mistrzostwo Europy w PES4:
Esiek: Zdecydowanie końcówka meczu. Prowadzenie 2:1, a następnie próba kontrolowania wyniku i ciągłe faule ze strony sfrustrowanego Belga. Czerwone kartki dla niego, wygwizdanie przez publiczność i zbliżający się końcowy gwizdek zostaną mi na długo w pamięci.

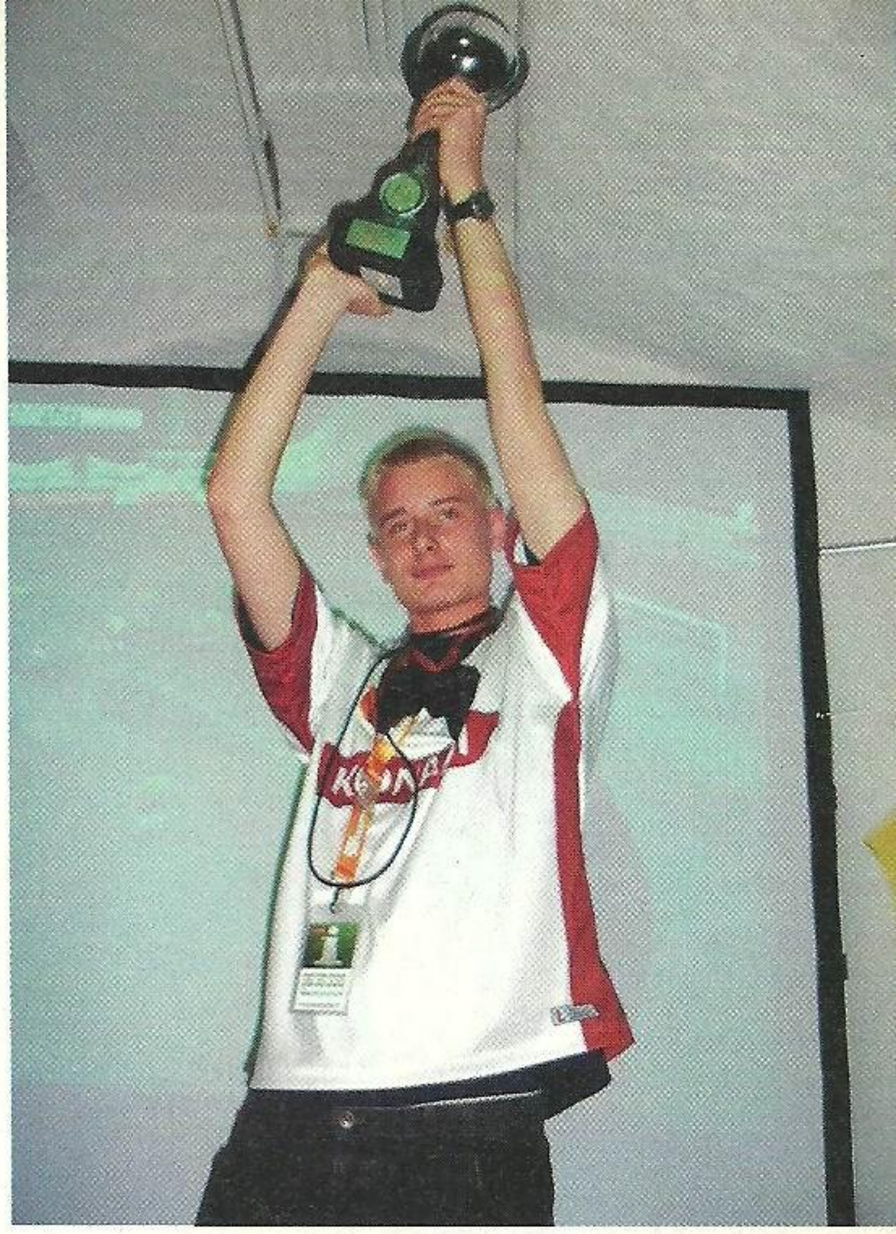
W trakcie turnieju widziałem kilka nietypowych ustawień – jakie najbardziej niezwykłe formacje drużyn spotkałeś na swej drodze do tytułu?
Esiek: Miałem sporo szczęścia i trafiałem głównie na graczy grających ofensywnie, co bardzo lubię. Jednak w półfinale widziałem, jak Francuz ustawiał 2 taktyki: normalna, ofensywną oraz ukrytą z wszystkimi graczami pod własną bramką. Gdy objął prowadzenie, przełączył się na nią i w tym momencie naprawdę zwątpiłem. Jednak szczęście mi dopisało i jakoś udało się strzelić wyrównującą bramkę, a gdy ponownie zmienił na ofensywę, nie mogłem sobie pozwolić na utratę bramki. Udało się, wygrałem 4-1.

Wśród Twoich rywali trafiałeś na jakie ustawienia? 4-4-2, 3-5-2, czy jeszcze inne?
Esiek: 4-4-3 i to magiczne 5-4-1 Francuza – prawie wszyscy na swojej połowie, cofnięci. Ale 4-3-3 było w większości

Jakieś szczególnie ciekawe zagrania, z którymi nie spotkałeś się w Polsce? Jakieś osobliwe specjalizacje rywali?
Esiek: Zagranie raczej typowe choć w znacznej większości dopracowane do perfekcji. Na przykład w Polsce często spotyka się ludzi lobujących z jakiejś tam pozycji. Na mistrzostwach jak ktoś się zdecydował na lob, to na 99 procent padała bramka. A padało ich naprawdę dużo i to z takich sytuacji, że ciężko to sobie wyobrazić. Każdy z zawodników dysponował bardzo obszernym wachlarzem zagrań, byli przygotowani prawie na wszystko, jak nie wchodziły loby, potrafili błyskawicznie przerzucić się na coś innego.

Widząc jak radziłeś sobie przy polach karnych przeciwnika nie mogę nie zapytać – Esiek jak Ty to robisz? Nie widziałem w życiu gościa, który tak wkręcałby po kilku obrońców naraz i wypracowywał czystą pozycję do oddania strzału. Wiem, że trudno odpowiada się na takie pytania, ale ile czasu zajęło Ci takie doszlifowanie tej umiejętności? I co jest kluczem do takiego dryblowania?
Esiek: Kluczem do takiego sukcesu jest na pewno dobry, szybki i zwinny zawodnik. Zawsze grałem i gram Anglią, gdyż takimi właśnie zawodnikami są Owen i Dyer. Bardzo lubię taki styl i sprawia mi on wiele radości. Jeśli chodzi o PES4, szlifowałem go dość długo. Nie było tak, że wstałem pewnego dnia i nagle zaczęło wychodzić. W PES4 jest specjalny tryb Original Dribble Challenge. Przez ostatnie miesiące naprawdę spędziłem w nim masę czasu, tworząc coraz bardziej wymyślne trasy i ustawiając bardzo niską tolerancję czasową. Niekiedy, żeby przejść choć raz taki tor, siedziałem nad nim 3-4 godziny, resztę czasu poświęcałem na zmieszczenie się w limicie czasowym jaki ustawiłem. Myślę, że był to główny element, który pomógł mi w zdobyciu tego, jak i innych tytułów.

Uważanego za kandydata na mistrza Anglika pokonałeś 5:1, zeszłorocznego czempiona – 4:0, a finalista przypłacił swoją desperacką i chamską obronę dwoma czerwonymi i kilkoma żółtymi kartkami. Czy gdyby właśnie nie kończył się sezon Pro Evo 4 mógłbyś powiedzieć, że czegoś się na tych mistrzostwach nauczyłeś? Czy po prostu przyjechałeś, zobaczyłeś i wszystkich pojechałeś?
Esiek: Ze wszystkim, co zobaczyłem już wcześniej się gdzieś w mniejszym lub większym stopniu spotkałem. Czy się czegoś nauczyłem? Na pewno. Głównie opanowania emocji i stresu,



który jest głównym źródłem słabych meczów. Ważne jest też, aby w każdej sytuacji grać swoje.

Teraz cofnijmy się trochę w czasie – ile już grasz w Pro Evo? Czy może — ISS'y?
Esiek: Od pierwszych części (ISS) na PS One, czyli od 1997 roku.

Jak przez pryzmat dotychczasowych części oceniasz „czwórkę"?
Esiek: Na pewno nie uważam jej za najlepszą część. Jest raczej kandydatem do ostatniego miejsca. Głownie przez swój arcade'owy styl, straszną schematyczność i zbyt częste hokejowe wyniki ale... paradoksalnie to właśnie jej najwięcej zawdzięczam i zawsze będę ją miło wspominał.

Jak oceniasz samą imprezę – mam na myśli cały wyjazd?
Esiek: Niesamowicie pozytywnie. Konami udowodniło, że potrafi robić tego typu imprezy. Wielka pompa i wspaniała organizacja. Atmosfera przyjaźni, którą stworzyli sami gracze oraz ich towarzysze (hi Banan i Michał). Z tego powodu jestem tym bardziej szczęśliwy, że za rok będę miał również zaszczyt tam być broniąc tytułu.

A Ty udowodniłeś, że znalazłeś metodę na najlepszych zawodników w Europie.
Esiek: Z tego także jestem bardzo dumny.

A właśnie, jak spodobał Ci się Normal Long, czyli widok, na którym rozgrywane są oficjalne turnieje Konami?
Esiek: Niezbyt. Zdecydowanie wole kamerę Wide, na której widać po prostu większe pole i można dokładniej zaplanować każdą akcję. Niestety takie były oficjalne zasady i pozostało tylko się do nich przyzwyczaić.

No i na koniec kilka słów o części piątej...
Esiek: Kawał solidnej, lecz niestety nie rewelacyjnej roboty. Najbardziej irytuje mnie, już nie tyle w kolejnej części, a coraz bardziej w serii, skrajne podejście panów z Konami. W PES3 większość bramek padała po tzw. „szczurkach", czyli strzałach po ziemi, w PES4 takich bramek już raczej nie uświadczymy, w PES4 większość bramek padała po wysunięciu piłki ze skrzydła i uderzeniu z pierwszej. Teraz takie akcje kończą się kompletną klapą, często nawet ze śmiesznie bliskich odległości (piłka w kibiców albo metry obok bramki). A szkoda, bo przecież takie bramki często padają w meczach. Nie mówię tu o sytuacji z PES4, kiedy prawie każda taka bramka siadała, chodzi mi bardziej o to, aby usprawniać pewne aspekty, a nie wyrzucać je i ładować na ich miejsce inne. Ciekaw jestem kiedy dostaniemy idealnie wyważoną piłeczkę, mam nadzieje że już niedługo.
Wracając do PES5, Oprócz tego, co napisałem, większość aspektów jest na plus. Bardziej realistyczna rozgrywka, koniec z pastelowymi barwami i zręcznościowym stylem gry. Może i nie będzie to najlepsza część (choć trzeba ją jeszcze dokładniej poznać, a jeśli chodzi o mnie, to za najlepszą uważam na PS2 – PES3) ale na pewno należeć będzie do czołówki.

Dziękujemy za rozmowę i powodzenia za rok – podczas obrony tytułu! Na pełną relację z turnieju zapraszamy do PES Party.
[rozmawiał: Banan] ■ ■

fot. Banan, Henning Hormann

NASZA MEGA WYPRZEDAŻ TRWA !!!

RENOMA
FIRMA WYSYŁKOWA

czynne codziennie!

7 dni w tygodniu od 09:00 do 19:00

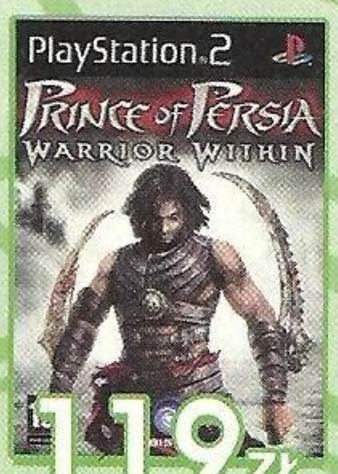
Ul. Budowlana 9c/38 05-300 MinskMazowiecki

e-mail : renoma 74@wp.pl

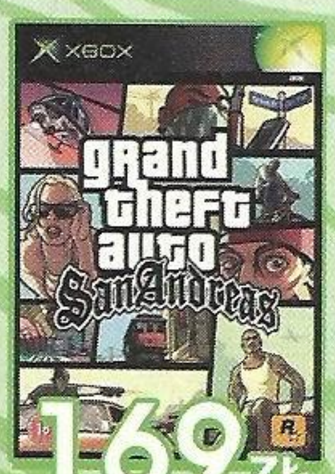
tel. (0) 602 32 36 91

PRZYJMUJEMY ZAMÓWIENIA NA XBOX360

169 zł

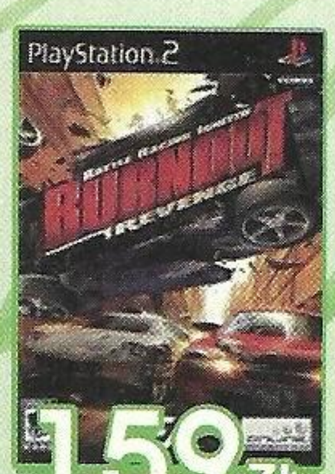


119 zł



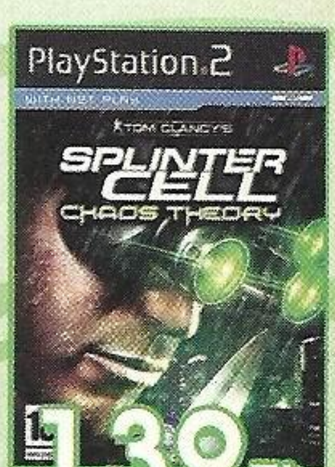
169 zł

139 zł



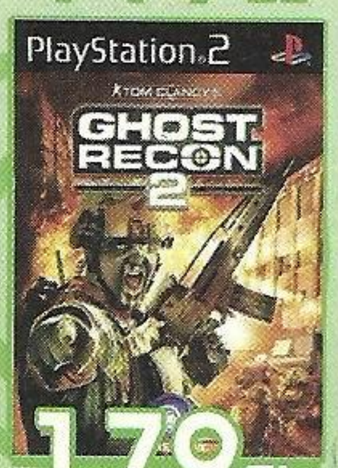
159 zł

159 zł



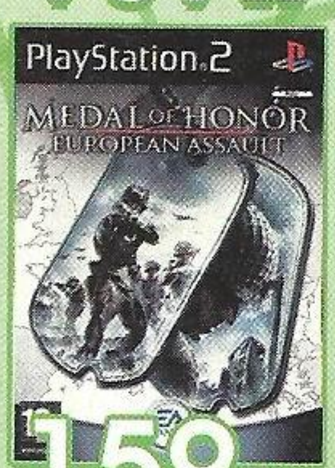
139 zł

159 zł



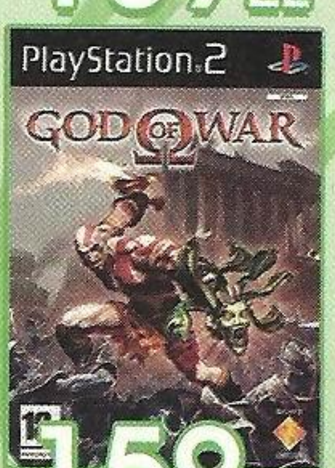
179 zł

169 zł



159 zł

159 zł



159 zł

119 zł

179 zł

179 zł

169 zł

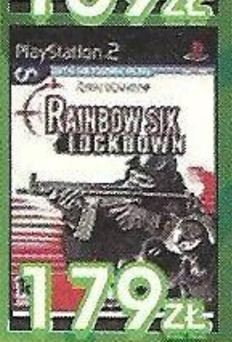
179 zł

PlayStation 2	Nowa	używana
PlayStation 2 slim	689zł	od 449zł
Memory Card 8mb	109zł	Tel.
Memory Card 8mb 2szt.	179zł	Tel.
Dual Shock 2	109zł	89zł
Pilot DVD SONY	Tel.	Tel.
Pilot DVD	89zł	Tel.
007 James Bond Everything or Nothing	79zł	59zł
Ace Combat 5	179zł	139zł
Brothers In Arms	169zł	119zł
Burnout 3	179zł	139zł
Call of Duty	159zł	119zł
Cash Nitro	189zł	139zł
Cash Twinsanity	189zł	139zł
Castlevania	79zł	69zł
Champions of Norath	199zł	149zł
Chaos Legion	189zł	139zł
Cold Winter	179zł	139zł
Colin McRally 5	99zł	79zł
Conflict Vietnam	119zł	99zł
Def Fight for NewYork	179zł	139zł
Desert Storm 2	149zł	119zł
Devil May Cry 3 Dante's Awaking	159zł	139zł
Die Hard Vendetta	199zł	99zł
Dragob Ball Z 3	179zł	149zł
Dynasty Warriors 4	199zł	149zł
Eye Toy	109zł	99zł
FIFA 2005	185zł	149zł
FIFA Street	179zł	139zł
Fight Night 2	169zł	139zł
Final Fantasy X	79zł	69zł
Final Fantasy X2	79zł	69zł
Freek Style	199zł	99zł
GetAway Black Monday, The	79zł	59zł
Ghost Recon 2	199zł	149zł
Golden Eve	169zł	149zł
Gran Turismo 3	79zł	69zł
Gran Turismo 4	159zł	129zł
GTA San Andreas	159zł	139zł
GTA Vice City	129zł	99zł
Jak and Deuter 2	79zł	69zł
Jak and Deuter 3	79zł	69zł
Jak and Dexter	79zł	69zł
Lord of the Rings: The Two Towers	79zł	69zł
Lord of the Rings: Return of the King	99zł	69zł

189 zł

179 zł

169 zł



179 zł

PlayStation 2	Nowa	używana
Lord of the Rings: Trzecia Era	79zł	59zł
Max Payne 2 The Fall of Max Payne	119zł	89zł
Medal of Honor: Frontline	79zł	59zł
Medal of Honor: Wojna w Europie	169zł	129zł
Mercenaries	189zł	139zł
Metal Gear Solid 2 : Substance	129zł	99zł
Metal Gear Solid 3 : Sanke Eater	159zł	139zł
Mortal Kombat : Deception	79zł	59zł
Mortal Kombat : Shaolin Monks	179zł	159zł
NBA 2005	179zł	119zł
NBA Street 3	179zł	149zł
Need for Speed Underground	79zł	69zł
Need for Speed Underground 2	159zł	119zł
Onimusha 3	149zł	59zł
Prince of Persia Warior Within	129zł	99zł
Pro Evolution Soccer 4	139zł	149zł
Pro Evolution Soccer 5	199zł	179zł
Punisher, The	159zł	119zł
Ratchet & Clank 3	79zł	59zł
Resdent Evil OutBreak File # 1	79zł	59zł
Resdent Evil OutBreak File # 1	179zł	139zł
Resident Evil Code:Veronica X	79zł	99zł
Silent Hill 4	199zł	149zł
SIMS Bustin Out, The	89zł	69zł
Socom 2	99zł	69zł
Soul Calibur 2	139zł	109zł
Spiker-Man 2	129zł	99zł
Sprinter Cell	119zł	99zł
Sprinter Cell Chaos Theory	189zł	169zł
Sprinter Cell Pandora Tomorow	129zł	99zł
StarWars Episode III	169zł	129zł
Suikoden 4	199zł	169zł
Tekken 5	159zł	139zł
Tenchu	199zł	99zł
Time Splinters 3 Future Perfect	179zł	139zł
Tony's Hawk's Underground 2	189zł	149zł
Transformers	199zł	149zł
Twisted Metal Black	119zł	99zł
Ultimate Spiker-Man	189zł	Tel.
Van Helsing	99zł	69zł
V-Rally 3	119zł	99zł
WRC 3	99zł	79zł
WRC 4	99zł	79zł
inne	Tel.	Tel.

179 zł

159 zł

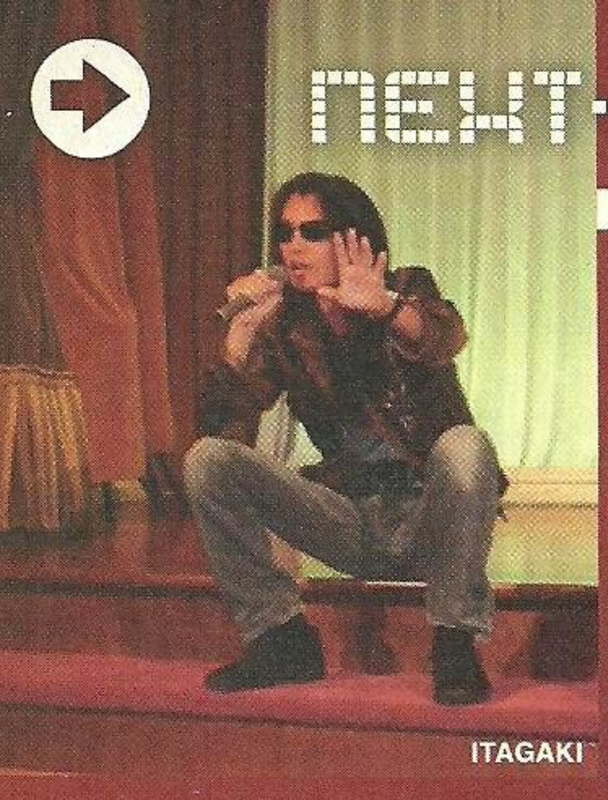
179 zł

179 zł

PSP	nowa	używana
PSP	tel.	tel.
memory 512mb	280zł	tel.
memory 1GB	400zł	tel.
Ninjha HORI	80zł	tel.
Ape Escape	189zł	149zł
ATV Offroad	189zł	149zł
Burnout Revenge	179zł	149zł
Coded Arms	189zł	149zł
Colin Rally 5	189zł	149zł
Darkstalkers Chronicle	189zł	149zł
Dead to Rights	189zł	149zł
Death Jr.	189zł	149zł
Dynasty Warriors	189zł	149zł
F1 Grand Prix	189zł	149zł
FIFA Soccer	189zł	149zł
Fired Up	189zł	149zł
Ghost in the Shell	189zł	149zł
Gretzky NHL	189zł	149zł
GripShift	189zł	149zł
GTA Liberty Stories	189zł	149zł
Hot Shots Golf	189zł	149zł
Lumines	189zł	149zł
Marvel Nemesis	189zł	149zł
MediEvil	179zł	149zł
Mercury	189zł	149zł
Metal Gear Acid	189zł	149zł
Metal Gear Acid 2	189zł	149zł
Midnight Club 3	179zł	149zł
MLB	189zł	149zł
MVP Baseball	189zł	149zł
Namco Museum	189zł	149zł
NBA Live 05	189zł	149zł
NBA Street	189zł	149zł
NFL Street 2	189zł	149zł
NFS Rivals	189zł	149zł
PGA Golf	189zł	149zł
Rengoku	189zł	149zł
Ridge Racer	179zł	149zł
Smart Bomb	189zł	149zł
Spider-Man 2	189zł	149zł
Tiger PGA Tour	189zł	149zł
TOCA 2	189zł	149zł
Tony Hawk's 2	189zł	189zł
Inne	tel.	tel.

WYMIANA GIER • SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN • WYSYŁKA GRATIS !

* PROMOCJI NIE MOŻNA ŁĄCZYĆ * NIE DOTYCZY PROMOCJI * DOTYCZY ZAKUPU GIER


ITAGAKI

KOJIMA

CARMACK

BACH

NEXT-GEN NEWS

W TYM MIESIĄCU ZŁOTYMI MYŚLAMI PODZIELILI SIĘ Z NAMI MIĘDZY INNYMI...

Pasjonujące wieści o następnej generacji konsol

Satoru Iwata przypomniał, że wciąż zwiększa się przepaść między graczami, a nie-graczami i Nintendo widzi Revo wraz z kontrolerem, jako środek zapobiegający temu procesowi. Kontroler jest bardzo intuicyjny, mogą go używać gracze zarówno lewo jak i praworęczni, a swój kształt zawdzięcza temu, że ludzie przyzwyczaili się do pilotów do telewizora. Patrząc na tego „pointera" będą chcieli zagrać czując, że jest to coś, co dobrze znają. Ponadto Satoru stwierdził, że Nintendo traktuje gry jako formę zabawy i firma znów przełamie bariery, dzięki czemu konsolami zainteresują się nowe osoby.

Iwata potwierdził również, że sam poprosił Miyamoto o stworzenie nowej gry z Mario, ale nie otrzymał od mistrza odpowiedzi. W każdym razie Satoru przyznaje, że jako gracz czuje, iż Ninny potrzebuje Mariana na start konsoli.

↳ JAPONIA + X360 = MIŁOŚĆ?

Jeśli wierzyć danym z Famitsu, to okazuje się, że po TGSie Japończycy zakochali się w nowym Xboksie. Procent zainteresowanych kupnem konsoli Billa skoczył z sześciu do dwudziestu czterech oczek, a wszystko to za sprawą typowo japońskich tytułów jak N3, Rigde Racer 6, Enchant Arm czy Chromehounds. Do tego należy doliczyć chociażby zapowiedź nowego Residenta, czy Armored Core i już widać jak łatwo kupić miłość japońskich braci.

↳ DOOM 3 SUPER EDITION DLA PS3

Id Software rozważa stworzenie Doom 3 Super Edition na PS3. Prawdopodobnie byłaby to kompilacja trzeciej części gry oraz dodatku Resurrection of Evil, który na Gwiazdkę zawita na Xboxa. Carmack zaznaczył jednak, że ekipa wolałaby pracować na X360, więc bardzo możliwe, że gra nie będzie miała statusu exclusive dla konsoli Sony. Przy okazji dodał, że id raczej nie zajmie się kolejnym Doomem i odda projekt zaufanej ekipie, na przykład Raven Software.

↳ ITAGAKI KOCHA X360

Tomonobu Itagaki bez większych problemów wskazuje, który z dwójki nextgenów X360 i PS3 jest lepszy. Szef Team Ninja uważa, że sprzęt Sony ma zbyt skomplikowaną architekturę i dlatego wybiera nowego Xboxa. Poza tym uważa, że X360 lepiej poradzi sobie w Japonii i przy okazji porównał konsolę Microsoftu do serii Dead or Alive – są do siebie podobne, bo ich popularność rosła powoli, a ich twórcy zajmowali się realizowaniem własnej wizji nie przejmując się krytyką.

↳ WIELKA NIESPODZIANKA W LUTYM

Mimo wielu zapewnień Kena „Ratunku! Nie mogę przestać gadać." Kutaragiego, Sony nie zaprezentowało na TGS grywalnych tytułów na PS3. Firma jednak coś szykuje na luty – ma to być wielka niespodzianka, jeśli wierzyć słowom Masatsuki Saekiego.

↳ SPOTKAJMY SIĘ „ NA ŻYWO"

Usługa Xbox Live spotkała się z bardzo dobrym przyjęciem całej branży konsolowej, a przede wszystkim graczy – w tej chwili ma już dwa miliony użytkowników, co daje dziesięć procent ogólnej liczby posiadaczy Xboxa. Robbie Bach przewiduje, że ta liczba zwiększy się do pięćdziesięciu procent w przypadku X360. Jeśli zatem wierzyć analitykom, że do 2008 roku sprzeda się dwadzieścia milionów „trzystasześćdziesiątek", to do sieci podłączonych będzie aż dziesięć milionów osób. Z tym, że nie oznacza to, że wszyscy będą grali, bo przecież nie każdy zapłaci za pakiet Xbox Live Gold. Niemniej jednak liczba ta jest doprawdy imponująca.

↳ DANTE ZAPŁACZE NA PS3

Hiroyuki Kobayashi, producent Devil May Cry 4, powiedział, że trailer zaprezentowany na TGS miał pokazać moc konsoli i nie jest tym, co tak naprawdę firma planuje zrobić z kolejną grą z serii. Wygląd bohatera na pewno się zmieni i będzie bardziej mroczny. Podobnie jak bardziej klimatycznie mają się prezentować przeciwnicy Dantego. Przy okazji wyszło na jaw, że Kobayashi stwierdził, iż czas najwyższy mocno odświeżyć serię DMC, tak żeby fani poczuli jakby odkrywali ją na nowo, zupełnie jak to miało miejsce w przypadku Resident Evil 4.

↳ HALO 3, A PREMIERA PS3

Pamiętacie wypowiedź Billa Gatesa dla magazynu „Time" odnośnie premiery Halo 3? Gates stwierdził, że najlepszym terminem byłby moment premiery PlayStation 3. Okazuje się jednak, że Halo 3 niekoniecznie właśnie wtedy się pojawi, zaś Robbie Bach usłużnie wyjaśnił o co Billowi chodziło tak naprawdę. Otóż Microsoft nie pozwoli, by trzecia część Halo pojawiła się niedopracowana, a gdy już wyjdzie, będzie bezkonkurencyjna i tak dobra, że bez problemu odwróci uwagę ludzi od konsoli Sony. Tak więc – raczej nici z powrotu MC w przyszłym roku...

↳ POWROTY ZNANYCH

Sam Fisher atakuje po raz czwarty. Tym razem Splinter Cell trafi na konsole nowej generacji i pewnie chodzi o X360 i PS3, bo autorzy mówią o wiośnie 2006 jako najlepszym terminie wydania gry. Na temat samej rozgrywki wiadomo jedynie, że szykują się „spore zmiany". Poza tym większy nacisk zostanie położony na fabułę i osobowość Sama. Czyżby ukłon w stronę MGS? Prócz SC jeszcze inne znane marki zawitają na konsolach nowej generacji. Id Software szykuje Wolfensteina – powrócą Naziści, eksperymenty na ludziach i zaawansowana technologia. Całość oczywiście utrzymana w klimacie drugiej wojny światowej. Za to Buena Vista Games wskrzesi łowcę dinozaurów Turoka. Grę wykorzystującą silnik Unreal „jestem już wszędzie" Engine 3 tworzy ekipa Propaganda Games. Najmocniej chyba podjarała nas jednak wiadomość o jednej z dwóch kontynuacji God of War zmierzającej na PS3.

↳ GRAMY PO JEDENASTU

Shingo „Seabass" Takatsuka, producent Winning Eleven, marzy o trybie online, w którym do gry zasiadłyby dwadzieścia dwie osoby i każda odpowiadałaby za jednego zawodnika na boisku. Nie jest jednak pewien, czy ten tryb znajdzie się już w Winning Eleven zmierzającym na X360, a my nie potrafimy sobie wyobrazić jak mielibyśmy w to grać. Czy znalazłby się chętny do stania na bramce? I czy to w dalszym ciągu będzie stary, dobry PES? Nie wiemy, ale za to dowiedzieliśmy się, że Seabass chce doprowadzić do rozgrywek Master League w sieci. Wtedy każdy piłkarz występowałby tylko raz i żeby sobie któregoś kupić należałoby prowadzić negocjacje z graczem, mającym go w swojej drużynie. Jak rozwinie się ten pomysł – przekonamy się za około rok.

[opracował: Mielu] ■ ■

METAL GEAR SOLID 4 | PLAYSTATION 3

Trailer czwartego MGSa nie mógł pozostać bez komentarza ze strony Hideo Kojimy, dzięki czemu dowiedzieliśmy się, że dzięki mocy PS3 emocje zostaną pokazane poprzez animację twarzy i delikatne gesty, a nie tylko za pomocą słów. Konsole nowej generacji sprawią, że od razu będzie widać jak dana postać w danej chwili się czuje. Hideo jest dumny z tego, że PS3 pozwala na uzyskanie takich efektów, jak choćby światło przeświturające przez małżowiny uszu postaci. Jego zdaniem konsola jest niesamowicie potężna i dzięki jej mocy autorzy MGS4 dadzą graczom możliwość dopasowania wyglądu broni i gadżetów według ich preferencji, na ponad sto różnych sposobów. Kojima podkreślił jeszcze raz, że zachowanie przeciwników będzie bardzo realistyczne i da się ich nawet przestraszyć, przez co będą na przykład gorzej strzelać.

Wiek Snake'a posłuży do zilustrowania faktu, że bohater przez całe życie walczył i będzie to w pewien sposób obraz życia Kojimy, który czuje, że z każdą zrobioną przez niego grą się starzeje. Jest to także delikatny żart z serii, która najlepsze lata ma już za sobą, zupełnie jak Snake. Hideo przyznał, że szybsze starzenie się bohatera związane jest z faktem, że jest on klonem Big Bossa, dementując tym samym plotki jakoby akcja gry miała toczyć się dziesiątki lat po Sons of Liberty. W każdym razie fani na pewno ucieszą się, że Snake nie umrze w Guns of the Patriots. Nie będzie to także koniec serii i chociaż kolejnymi grami nie zajmie się Kojima, to będzie on doglądał prac nad nimi, dopóki ludzie będą chcieli, by kolejne części powstawały. Mistrz nie chce poświęcać się piątemu MGSowi, bo ma zamiar pracować nad projektem, o którym myśli od ponad dwóch lat.

Niestety MGS4 raczej nie pojawi się w przyszłym roku. Kierownik do spraw międzynarodowych Kojima Productions ustosunkował się do wywiadu udzielonego przez Kojimę serwisowi Dagbladet.no. Twórca serii miał w nim powiedzieć, że Guns of the Patriots ukaże się w roku 2006. Okazuje się jednak, że to wcale nie Kojima, a osoba przeprowadzająca wywiad ma nadzieję, że w tym terminie otrzymamy grę. A to spora różnica.

XBOX · NINTENDO GAMECUBE · PlayStation 2 · PSP · GAME BOY ADVANCE · NINTENDO DS

Chmielna 98 (1piętro)
00-801 Warszawa
tel. 620-91-92
0 501 19 66 94

Syrokomli 14 (1piętro)
03-335 Warszawa
tel. 814-27-66
0 501 70 79 19

czynne
pon-pt: 10-19
sobota: 10-17

ROK ZAŁOŻENIA 1995
ŚWIAT GIER
WWW.SWIAT-GIER.COM

SERWIS · WYMIANA · SKUP · WYSYŁKA 24H · RATY · REGENERACJA CD / DVD · KONSOLE · GRY · AKCESORIA

NA HALLOWEEN ZGOTOWALIŚMY DLA WAS
STRASZNIE NISKIE CENY!

SWAPMAGIC 6.6
89 zł

89 zł

od 399 zł
+ GRA GRATIS!

139 zł

79 zł

29 zł

49 zł

od 399 zł
+ GRA GRATIS!

99 zł

99 zł

EVOX
149 zł

GRY już od
29 zł
ZETA!

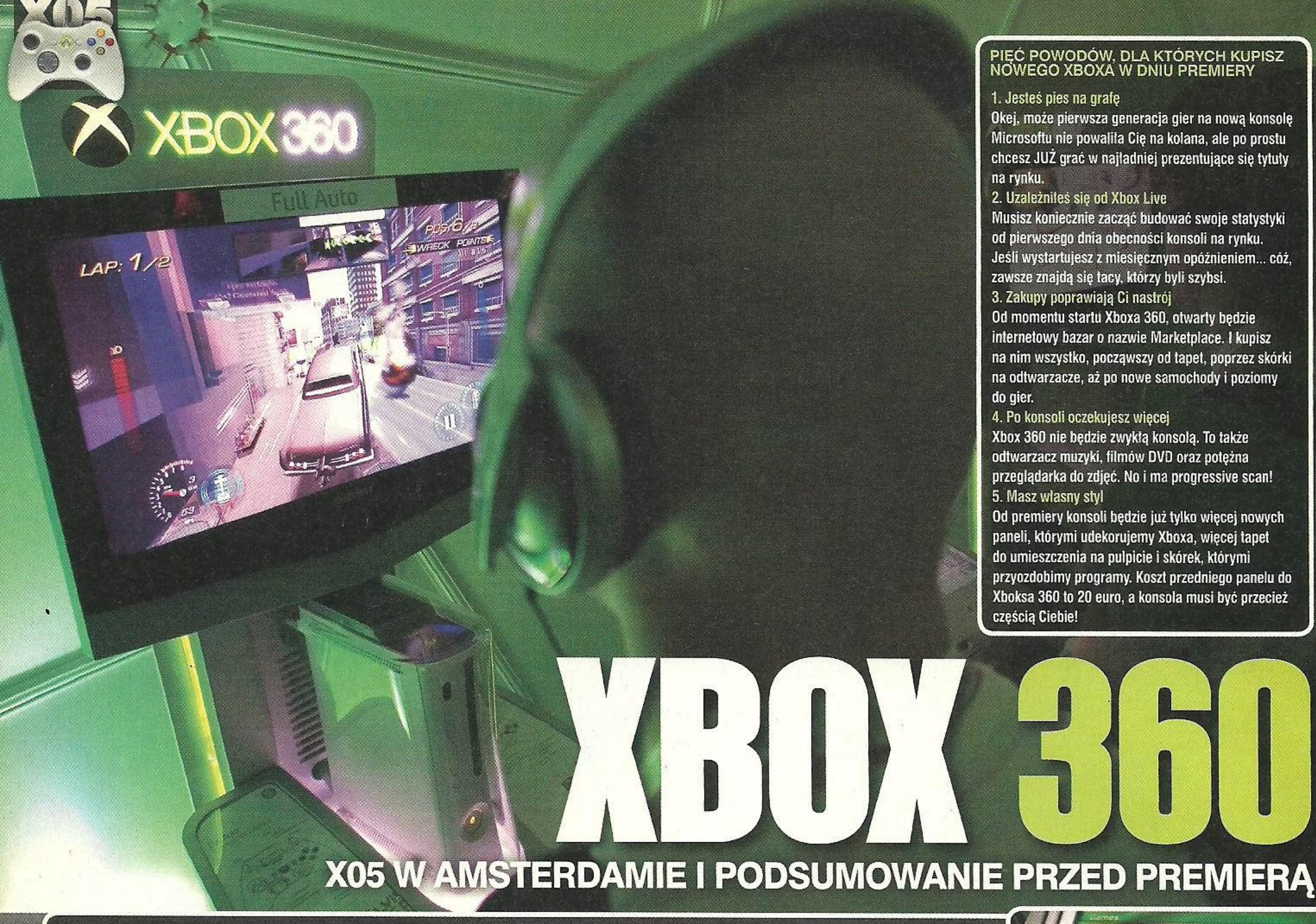
od 399 zł
+ GRA GRATIS!

od 279 zł
+ GRA GRATIS!

379 zł

od 899 zł
+ NIESPODZIANKA

OFERTA WAŻNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW • SZCZEGÓŁY ORAZ PEŁNA OFERTA NA STRONIE WWW / POD TELEFONAMI



PIĘĆ POWODÓW, DLA KTÓRYCH KUPISZ NOWEGO XBOXA W DNIU PREMIERY

1. Jesteś pies na grafę
Okej, może pierwsza generacja gier na nową konsolę Microsoftu nie powaliła Cię na kolana, ale po prostu chcesz JUŻ grać w najładniej prezentujące się tytuły na rynku.
2. Uzależniłeś się od Xbox Live
Musisz koniecznie zacząć budować swoje statystyki od pierwszego dnia obecności konsoli na rynku. Jeśli wystartujesz z miesięcznym opóźnieniem... cóż, zawsze znajdą się tacy, którzy byli szybsi.
3. Zakupy poprawiają Ci nastrój
Od momentu startu Xboxa 360, otwarty będzie internetowy bazar o nazwie Marketplace. I kupisz na nim wszystko, począwszy od tapet, poprzez skórki na odtwarzacze, aż po nowe samochody i poziomy do gier.
4. Po konsoli oczekujesz więcej
Xbox 360 nie będzie zwykłą konsolą. To także odtwarzacz muzyki, filmów DVD oraz potężna przeglądarka do zdjęć. No i ma progressive scan!
5. Masz własny styl
Od premiery konsoli będzie już tylko więcej nowych paneli, którymi udekorujemy Xboxa, więcej tapet do umieszczenia na pulpicie i skórek, którymi przyozdobimy programy. Koszt przedniego panelu do Xboksa 360 to 20 euro, a konsola musi być przecież częścią Ciebie!

XBOX 360

X05 W AMSTERDAMIE I PODSUMOWANIE PRZED PREMIERĄ

Datę premiery Xboxa 360 znacie na pamięć. Przypomnijmy jednak, że europejski start konsoli odbędzie się 2 grudnia 2005 roku, dokładnie dziesięć dni po tym, jak przywita się z nią Ameryka Północna.

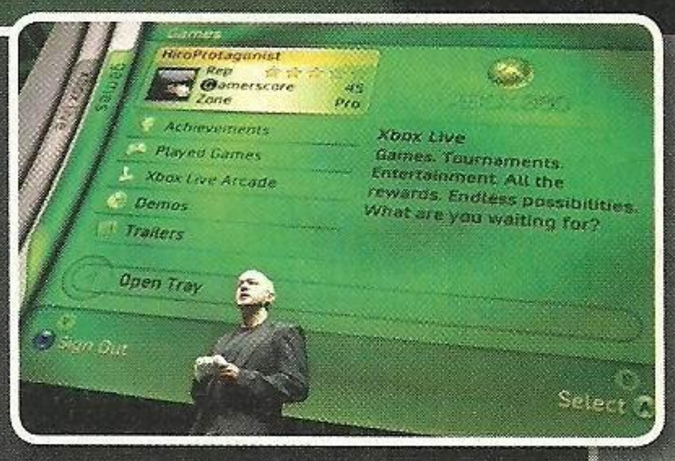
Przygotowując kolejną konsolę, Microsoft nie zamierza tym razem tak łatwo odpuścić Japończykom. Pomińmy nawet to, że premiera X360 w Kraju Kwitnącej Wiśni nastąpi w niecałe trzy tygodnie po amerykańskim launchu. Ważne, że tym razem nie powinno zabraknąć na niej typowo japońskich tytułów (j-rpgów, przygodówek i slasherów), a szeregi developerów udało się zasilić kultowymi i największymi nazwiskami w branży. Jest Mizuguchi (99 Nights), Tomonobu Itagaki (DOA4, Ninja Gaiden), Hironobu Sakaguchi (Final Fantasy), a więc wszystkie te persony, którymi warto się pochwalić.

Stara, utarta doktryna głosi, że konsola bez gier jest niczym. Podczas konferencji X05, która na początku października odbyła się w Amsterdamie, Microsoft kategorycznie zapewnił przybyłych, że w dniu launchu Xboxa 360 gotowych będzie co najmniej piętnaście, a może nawet dwadzieścia gier. Zabrakło oczywiście pełnej i oficjalnej listy tytułów startowych, ale wiemy już, że nie zabraknie na niej murowanych hitów. Nasz ulubiony J Allard potwierdził, że na start konsoli gotowe jest Bizarre Creations wraz z Project Gotham Racing 3. Swoją drogą, w naszej i nie tylko naszej opinii, PGR3 pretenduje do miana najładniejszej gry next-gen, jaka towarzyszyć będzie startowi nowej konsoli. Wracając jednak do tematu. Obok Bizzare, gotowe jest też Rare wraz takimi cackami, jak Perfect Dark Zero i Kameo: Elements of Power. Czołowym developerom kroku dotrzymuje Electronic Arts. Na premierę konsoli Microsoftu przewidzianych zostało pięć najnowszych odsłon popularnych serii, a wśród nich Need For Speed: Most Wanted, FIFA 06: Road to FIFA World Cup, NBA Live 06, Tiger Woods PGA Tour 06 oraz Madden NFL 06. „Elektronicy" przypominają nam również o fakcie, że pracują nad next-genowymi wersjami The Godfather, Battlefield 2: Modern Combat, a także nową, dopasioną edycją Burnout Revenge. Niestety, zarówno daty premier, jak i inne szczegóły odnośnie tych produkcji pozostają chwilowo w błogiej sferze domysłu.

Dużo kontrowersji wzbudził fakt, że Xbox 360 sprzedawany będzie w dwóch zestawach: podstawowym (Xbox 360 Core System) oraz „pełnym" (Xbox 360 Premium Package). Różnice między nimi doskonale znacie. Peter Moore (szef do spraw marketingu Xboxa) uważa, że dzięki tańszej wersji konsoli, Microsoft dotrze do większej grupy graczy, jednak zarówno wśród producentów gier, jak i samych klientów zdania są podzielone.

Za równowartość 299 euro (ok. 1200 zł) otrzymają oni jedynie konsolę, przewodowy pad, podstawowy chinch audio-video oraz najtańszy pakiet Xbox Live Silver. Podobno Xbox 360 Core System ma wszystko, czego potrzeba do zabawy offline. Według nas, nie ma nawet tego. W zestawie zabraknie twardego dysku, więc dopóki się go nie kupi, nie ma sensu liczyć na wsteczną kompatybilność z pierwszym Xboxem. Sprawa numer dwa – kupując Core System, należy przygotować się na wstrętny komunikat „Continue Without Saving?". Brak karty pamięci i brak twardego dysku siłą rzeczy oznaczać będzie dodatkowe koszta. Tyle, jeśli idzie o Core System.

Większość z Was zapewne ostrzy sobie zęby na Premium Pack. Nic dziwnego. Xbox w tym wydaniu, to nie tylko kompletny zestaw do komfortowej zabawy, ale też spora oszczędność. Kupując konsolę w tej wersji wyłożycie co prawda 100 euro więcej (około 400 złotych), jednak w zamian otrzymacie takie gadżety, jak: Xbox 360 z „chłodnymi", chromowanymi wykończeniami, pilot do zdalnej obsługi konsoli, bezprzewodowy pad, kabel HD AV (niezbędny, jeśli macie telewizor HDTV lub odpowiednio przystosowany monitor), headset oraz dysk twardy o pojemności 20 GB. „Twardziel" przyda się przynajmniej z trzech powodów. Po pierwsze, doskonale sprawdzi się w roli karty pamięci. Po drugie, część gier wymagać będzie tego urządzenia do poprawnego działania (Final Fantasy XI), a część z nich uruchomi się znacznie szybciej. Po trzecie, dysk przyda się do ściągania z internetu dodatków do gier, dem, nowych poziomów oraz łat usprawniających działanie niektórych tytułów. Inna sprawa, że kupując Xbox 360 Premium Pack oszczędzacie wiadra pieniędzy. Gdyby oddzielnie podliczyć wartość gadżetów, które dostaniecie w tym zestawie, wyszłoby około 300000... No dobra, bez przegięć, około 1000 złotych, ale to i tak świetny biznes. Niestety, oficjalnie już wiemy, że żaden z zestawów nie zaproponuje nam ani karty pamięci (64MB), ani kabla Play and Charge (ładującego bezprzewodowy pad podczas gry). Nie znajdziemy w nich również kabla S-Video, ani bezprzewodowej karty sieciowej. Na wymienione wyżej gadżety wyłożymy kilka(set) złotówek więcej.



Plany? Są. I to ambitne. Do czasu premiery konkurencyjnych konsol w 2006 roku, Microsoft zamierza sprzedać blisko 10 milionów Xboxów 360. Dużą rolę w tych planach odegrać ma właśnie Xbox 360 Core System, okrojony z twardego dysku i innych dobrodziejstw. Pojawiają się też wątpliwości. Czołowi producenci gier nie mają najlepszego zdania o dwóch wersjach konsol. „Xbox 360 strasznie skomplikował mi życie." – mówi Gabe Newell, szef Valve i twórca Half-Life – „Chcą mi powiedzieć, że nie mogę więcej polegać na twardym dysku?"... Aha, nie ma raczej sensu liczyć na premierę Halo 3 w dniu startu Xboxa 360. Mało tego. Pomimo faktu, że do końca 2005 roku dostępnych będzie blisko 40 gier na next-gen Microsoftu, Halo 3 ujrzymy prawdopodobnie w... dniu premiery PlayStation 3. To proste – największa gra Bungie przeciw najpotężniejszej konsoli Sony. Ktoś musi ucierpieć. Niezależnie jednak od tego, czy kupimy 10 milionów M$-konsol przed premierą PS3, czy nie – łysy J Allard patrzy na swoje dziecko przez różowe okulary. „Wymieńcie 25 największych twórców gier, a my będziemy mieli 23 z nich". Kogo zabraknie? Oczywiście Shigeru „Mario" Miyamoto oraz Kazunori Yamauchiego – ojca Gran Turismo. To będzie prawdziwe starcie tytanów. ■ ■

PIĘĆ POWODÓW, DLA KTÓRYCH NIE KUPISZ NOWEGO XBOXA W DNIU PREMIERY

1. Unikniesz wysokiej ceny za bundle pack
Jeśli nie złożyłeś jeszcze zamówienia na Xbox 360, prawdopodobnie nie kupisz go w dniu premiery. J Allard co prawda zapewnia, że konsol nie zabraknie, ale gdyby tak się stało – sklepy niemiłosiernie podkręcą ceny na chodliwy towar.
2. Nie ufasz grom startowym
Może się okazać, że podczas premiery konsoli zabraknie gier dużego kalibru. Z różnych przyczyn. Co zrobisz, kiedy na półkach jednak zabraknie Perfect Dark Zero, Kameo lub PGR3? Kupisz Maddena?
3. Grafika nowej generacji rozczarowała Cię
Po dłuższym namyśle dochodzisz do wniosku, że gry na Xbox 360 prezentują się podobnie do tych z pierwszego Xboksa. A Tony Hawk's American Wasteland wygląda identycznie, jak na PS2. Z drugiej strony – kto by pomyślał, że paskudne San Andreas sprzeda się w nakładzie 20 milionów!
4. Niepokoi Cię ten brak dysku
„Opracowując dwie wersje konsol, chcieliśmy dać graczom wybór." – mówi J Allard. I słusznie. Teraz od Ciebie zależy, czy przeczekasz tych kilka miesięcy i ostatecznie przekonasz się, czy rzeczywiście twardy dysk służy jedynie do szybszego wgrywania gier, wstecznej kompatybilności i Final Fantasy XI.
5. Przestarzały na starcie?
Patrzysz w przyszłość. Widzisz w niej nośniki Blu-ray i HD DVD wypychające z rynku przestarzałe DVD, ultranowoczesne telewizory w rozdzielczości 1080p, dziesięć razy szybsze łącza internetowe, itp. Nie kupisz przecież nowego Xboxa, jeśli nie chcesz się przekonać, że PlayStation 3 będzie mieć niemal wszystkie wymienione atrybuty, prawda?

EXTRA CENY KONSOL

PLAYSTATION2 od 399,- | PSP tel. | XBOX od 449,- | GAMECUBE od 319,- | GBA od 199,- | NINTENDO DS od 549,-

Raj Dla Konsolomaniaków

Nowości Extra Ceny

Zadzwoń Zapytaj

www.madgames.pl

KONSOLE GRY AKCESORIA / SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA

GRY DS od 99,-

FARCRY: INSTINCTS 189,-

STAR WARS: BATTLEFRONT 2 189,-

SPARTAN: TOTAL WARRIOR 189,-

TOTAL OVERDOSE 189,-

1ST RIDE OR DIE 179,-

BURNOUT: REVENGE 159,-

DARKWATCH 189,-

Raty! i Zniżki!

GRAN TURISMO 4 109,-

PES 5 189,-

FIFA 06 PL 159,-

ULTIMATE SPIDERMAN 189,-

TONY HAWK: AMERICAN WASTELAND 189,-

SSX: ON TOUR 169,-

FAHRENHEIT 169,-

SUFFERING: TIES THAT BIND 189,-

BURNOUT: LEGENDS 159,- | GTA: LOBERTY STORIES 189,- | PES 5 189,- | VIRTUA TENNIS 179,- | FIFA 06 159,-

GRY PSP od 99,-

PSP 989,- VALUE PACK

PSP VALUE PACK + GRA 1099,-

CZYNNE PON. PT. 11-19 SOB.10-14

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 (ZIELONA GĘŚ)

02-555 WARSZAWA TEL./FAX (022) 498 99 93

(022) 825 54 40 KOM. 0 503 624 692

MAD GAMES

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

MASS EFFECT

BioWare, znane jako dostawca najlepszych gier RPG na Xboxa, jest już gotowe do przesiadki. Mass Effect to kolejna fabularna gra w dorobku kanadyjskiego developera, a jej akcja osadzona zostanie w niedalekiej przyszłości. Imię głównego bohatera gry pozostaje chwilowo nieznane – wiemy jednak, że będzie on dowódcą międzygalaktycznych sił specjalnych. Wiadomo, siły owe czuwają, aby żadne wrogie ugrupowania nie zakłócały spokoju w galaktyce. Kiedy uzbrojona po zęby armia planuje przewrót, nasz bohater staje się nad wyraz zapracowanym człowiekiem. On i jego elitarna jednostka poproszeni zostają o jak najszybsze zlikwidowanie zagrożenia. Nigdy nie spodziewaliśmy się po BioWare zbyt prostego scenariusza i wiemy już, że armia zbuntowanych typów nie będzie jedynym zmartwieniem naszego bohatera. Mały konflikt przerodzi się z czasem w ogromną wojnę, w której zagrożeniem numer jeden będzie... sztuczna inteligencja. Mass Effect planowane jest jako pierwsza część wielkiej, trzyczęściowej sagi. Grę opracowuje zespół, który ma na swoim koncie KOTOR'y oraz Jade Empire. Nie zdziwimy się zatem, jeśli znajdziemy tu podobne, zapożyczone z poprzednich hitów mechanizmy rozgrywki. Walki toczone w czasie rzeczywistym połączą w sobie elementy zarządzania drużyną i dobierania taktyki.

ALONE IN THE DARK

Survival horrory ewoluują, więc Alone in the Dark – najstarszy z nich – również nie stoi w miejscu. Wraz z przeniesieniem serii na nową generację konsol, zmianie ulegnie mechanika gry. Najprawdopodobniej raz na zawsze pożegnamy wąskie korytarze nawiedzonych posiadłości, a główny bohater wyjdzie nareszcie na ulice dużego miasta. Koniec również ze statycznym, pełniącym wyłącznie estetyczną funkcję otoczeniem. Eden Studios (developer piątej części gry) obiecuje w pełni interaktywne tła, znacznie więcej akcji oraz walk, podczas których naocznie sprawdzimy, do czego zdolna jest nowa generacja konsol w zakresie fizyki. Otwarty świat? Horror? Kupujemy to! Ciekawe, czy Edward Carnby ponownie pójdzie na świecznik.

TOO HUMAN

Too Human powstaje na mocarnym silniku Unreal Engine 3, który niejako z urzędu gwarantuje tej grze niesamowite jakościowo tekstury, dynamiczne oświetlenie i bezbłędną fizykę. Główna rola w grze przypadnie Baldurowi – cybernetycznemu bogowi (!) walczącemu o przetrwanie ludzkiego gatunku. Baldur po prostu musi interweniować, kiedy włączone zostają starożytne, wojenne machiny, których zadaniem jest wytępienie życia na ziemi. Klimat gry utrzymany będzie w ciężkim, futurystycznym klimacie, zaś podczas walk w ruch pójdą laserowe miecze i potężne spluwy. Pomimo kosmicznej oprawy audio-video i epickiej historii rozpisanej na dwie kolejne części – Too Human będzie zwykłym hack and slashem, miksującym walki z użyciem broni białej i palnej. Lawirujący między przeciwnikami Baldur potrafi spowalniać czas, co nie tylko uczyni starcia bardziej atrakcyjnymi, ale znacznie poprawi precyzję gry. System walki, mimo iż zapowiada się niezwykle prosto, podliczał będzie combosy i odpowiednio nagradzał naszego zawodnika. Sami autorzy natomiast określają system walki jako „łatwy do ugryzienia i trudny do rozpracowania". Jasne, intryguje nas nieco fakt, że Baldur, jako bóg, w ogóle zmuszony jest do walki. Zamiast wystawiać przed siebie łapę i likwidować w ten sposób armie przeciwników, typ ładuje się między wrogów i sprawy załatwia z bliskiego dystansu. Too Human dawno temu skreślony został z list wydawniczych PS2 i GCN, a teraz, w przepięknej formie, zmierza jako tytuł ekskluzywny na Xbox 360.

FIFA 06: ROAD TO WORLD CUP

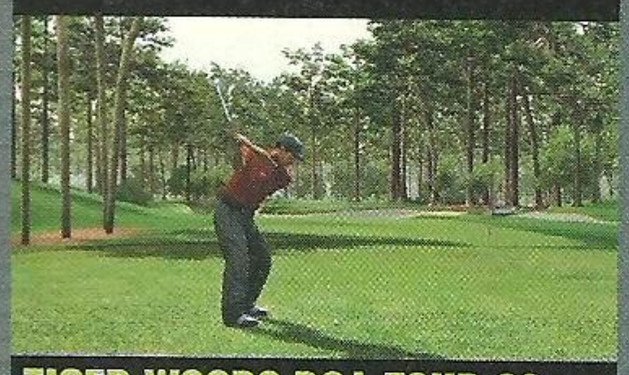
Po przesiadce na konsole nowej generacji, FIFA 06 będzie już tylko lepsza. Nowe procedury liczące fizykę i animację zawodników (strzały, podania, woleje...) powinny w jakimś stopniu zbliżyć zachowania piłkarzy do rzeczywistości. Śledzimy ten projekt, bo Fify z roku na rok są coraz lepsze.

NBA LIVE 06

Nowe NBA ocieka potem. Poważnie. Atmosferę gry, poza wrzeszczącą na całe gardło publiką, budują wszystkie te strużki potu spływające po czołach zawodników. Łatwo się wczuć, tym bardziej, że w tej edycji NBA Live dodana została kamera naśladująca telewizyjny przekaz. W kosza zagramy już na starcie.

MADDEN NFL 06

Poza tym, że zapowiada się jako jedna z najładniejszych gier od EA, wprowadza do serii tak zwany Quarterback Vision Control System. Procedura liczy kąt widzenia zawodnika i jego siłę, a następnie przekłada to na precyzję podań. Obok QVCS pojawi się również nowy tryb kariery.



TIGER WOODS PGA TOUR 06

Słynny Tiger nie jest głównym bohaterem tej gry. Dzięki systemowi o nazwie GameFace, sami decydujecie, czyją twarz nosić będzie główny golfista, którego poprowadzicie przez ścieżkę kariery. System wymaga odrobiny przyzwyczajenia – zamachu kijem dokonuje się przy pomocy prawej gałki analogowej.

TEST DRIVE UNLIMITED

Ponad 1000 mil hawajskich dróg – dokładnie tyle przygotowało Eden Studios w Test Drive Unlimited. Na odblokowanie czeka cała sterta samochodów, motocykli i wizualnych dekoracji, które można następnie wymieniać z internetową społecznością.

PERFECT DARK ZERO

Mija pięć lat, odkąd czekamy na sequel Perfect Dark. Pięć lat! Łatwo zrozumieć, iż zapewnienie Microsoftu, jakoby Perfect Dark Zero pojawić się miał na starcie nowej konsoli, jest dla nas czymś w rodzaju spełnienia. Joanna Dark ponownie wraca do czynnej służby, a jej celem będzie (tradycyjnie już) rozbicie od środka wielkiej korporacji. Obstawiamy, że Asia raz jeszcze stawi czoła szychom z dataDyne, ale to na razie tylko poszlaki. Agentka Dark ponownie przebiera w bogatym arsenale broni. Idąc na misję, zabierze ze sobą między innymi potężny automat RCP90, shotgun, sześciostrzałowy rewolwer, a także standardowy P9P z mini lunetą. Obok tego dostępna będzie snajperka (Jackal) oraz solidny karabin M60 dla zwolenników czystej siły. Wiemy także, że wszystkie dostępne w grze bronie przełączać można pomiędzy trzema (dobrze przeczytaliście! Trzema!) trybami strzału. P9P, a więc najmniejszy pistolet w grze, wyposażyć można na przykład w tłumik, dzięki czemu Joanna zabija bezszelestnie. Zastanawia nas, czy Rare ponownie przygotuje ten zabawny laptop, morphujący się w półautomatyczne działo.

Jedną z najfajniejszych kosmetycznych niespodzianek, jakie przygotowało Rare, są nowe i absolutnie miażdżące animacje przeładowywania broni. Agentka Dark bardzo płynnie radzi sobie teraz z takimi czynnościami, jak wymiana magazynka, przykręcanie tłumika do P9P, nabicie shotguna świeżymi nabojami, czy wsadzenie pojedynczych kul w sześciostrzałowca. Od nowa rozpisane zostały przyciski na joypadzie. Istnieje spora szansa, że zwykłe i alternatywne strzały przypisane zostaną oddzielnym przyciskom, co raz na zawsze wyeliminuje konieczność manualnego zmieniania trybów. Nowość ukryta będzie także pod przyciskiem Y – po wciśnięciu go ujrzycie Joannę w trybie tpp. W takim ujęciu agentka przyklejać się będzie do ścian, wspinać po drabinach, chować za skrzyniami i przemieszczać między dachami przy pomocy liny. Nie ma raczej sensu obawiać się o sterowanie, bo wprawdzie ciągle jest nieco zbyt czułe, ale Rare dokręca śrubki i wysłuchuje wszelkich uwag.

Najbardziej optymistyczny fakt jest jednak taki, że Perfect Dark Zero nawet w trybie multiplayer (gdzie przez ekran przewala się mnóstwo postaci) działa niesamowicie płynnie. Fakt, tekstury tracą ten rewelacyjny połysk, a szybszym akcjom nieodzownie towarzyszy lekki blur, jednak zarówno w single-, jak i w multiplayerze gra wygląda obłędnie. Jeśli przeciwnik nosi na sobie zbroję, to uwierzcie, że należy solidnie skruszyć ją pociskami, zanim główny zainteresowany przyjmie kulkę na klatę. Zatrzymajmy się na moment przy przeciwnikach. Bebechy Xboxa 360 pozwoliły Rare na opracowanie znacznie lepszej fizyki, a co za tym idzie – grawitacji. Zastrzeleni oponenci nie opadają już bezwładnie na ziemię niczym kauczukowe piłki, a robią to bardziej naturalnie i ociężale. Aha, w tryb multiplayer nie obędzie się oczywiście bez mnóstwa statystyk. Każda runda kończy się dokładnym bilansem zysków i strat, a kartę własnej postaci budować można w nieskończoność. Jeśli gra będzie choć w połowie tak dobra, jak poprzedniczka, to obstawiamy, że sprzeda kilka milionów konsol X360. Rare obce jest pojęcie łatwizny!

CRACKDOWN

Free-roaming zyskuje wśród producentów coraz większą popularność. Już niebawem co druga gra oferować będzie obszerny i otwarty świat, po którym włóczyć się można dowoli (lub do znudzenia). Ekipa Real Time dokłada swoją cegiełkę do gatunku zapoczątkowanego przez GTA, a efektem ich pracy będzie Crackdown – gra w stylu „idź gdzie chcesz i walcz po stronie dobra lub zła". Fabuła Crackdown nie należy do najbardziej wyszukanych. Opowiada ona historię samotnego gliniarza, którym zainteresowała się pewna tajemnicza agencja o nazwie „Agencja". Obdarowując go nadprzyrodzonymi mocami, organizacja zmusza naszego zucha, aby pozbył się dwudziestu jeden największych bydlaków w mieście i tym samym zaprowadził w nim należny porządek. Policja nie jest na tyle potężna, aby wykonać to zadanie, jednak my wcielimy się w człowieka, którego moce wykraczają daleko poza umiejętności niebieskich koszul. Celem gry będzie zatem czyszczenie ulic z przestępców, jednak sposób, w jaki będziecie tego dokonywać (zgodnie z kodeksem, czy daleko poza nim), zależy już tylko i wyłącznie od Was. W szwędaczce po wielkim mieście (żadnego doczytywania!) pomocna okaże się mapa, na którą naniesiono kluczowe dla fabuły miejsca. Oczywiście nie ma znaczenia, którego bossa zdecydujecie się zniszczyć jako pierwszego. A wszystko to podane w ładnej, komiksowej stylistyce.

KAMEO: ELEMENTS OF POWER

Kameo gotowe będzie w dniu premiery Xboxa 360 – ciężko o lepszą informację dla ludzi, od lat wierzących w solidne rzemiosło firmy Rare. Ciężko oprzeć się wrażeniu, że Kameo wygląda jak najlepsza prezentacja graficznych możliwości nowej konsoli Microsoftu. Nie chodzi tu jedynie o piękną i kolorową stylistykę gry, ale również całą masę niewidzianych wcześniej rozwiązań technicznych. Kiedy Kameo po raz pierwszy opuszcza rodzime królestwo, momentalnie nasze oczy atakuje gigantyczne pole walki, na którym ścierają się Trolle z Elfami. Cztery tysiące walczących ze sobą postaci, wśród których znajdzie się również i nasza bohaterka, robi oczywiście olbrzymie wrażenie. Ale na tym nie koniec. W pewnym momencie Talon, dowódca Elfów, wzywa posiłki i oto jesteśmy świadkami, jak na zatłoczone pole bitwy wjeżdża dodatkowy tysiąc postaci!

Kameo nie miałaby najmniejszych szans w starciu z tysiącami Orków, dlatego Rare przygotowało dla niej trzy pomocne środki transportu. Często przyjdzie jej walczyć z końskiego grzbietu, ale nie zabraknie momentów, kiedy bohaterka dosiadać będzie smoka! Skala bitew jest tym, co robi na nas największe wrażenie. Za każdym razem, kiedy Kameo przejeżdża przez wrogi teren, nasze oczy atakują tysiące walczących awanturników, da się wśród nich wyróżnić nie tylko gigantyczne smoki i trolle, ale także ruchome maszyny – na przykład katapulty. Sama bohaterka nie jest może dwumetrową koszykarką, ale przeciwnicy mają rozsądne powody, żeby jej się obawiać. Gra pozwoli Kameo na przemiany w zwierzęta, rośliny (!), a także stwory poskładane z przeróżnych minerałów. Duże wrażenie robi Kameo w roli smoka, który przelatując nad polem bitwy spopiela wszystko na swej drodze. W trakcie gry dziewczyna odnajdzie łącznie dziesięć odmiennych alter-ego, z czego najpotężniejsze czekać będą na końcu. Dużą rolę odegrają także specjalne owoce, które Kameo wymieni na nowe ciosy i zagrania. W parze z ogromnymi bataliami idą oczywiście wielcy szefowie. To nieuniknione, ale główna bohaterka niejednokrotnie natknie się na potężnych bossów, niemal pięciokrotnie przerastających ją swoimi gabarytami. Te szczególne walki Rare zaprojektowało w taki sposób, aby Kameo zmuszona była do przełączania się pomiędzy alternatywnymi wcieleniami i korzystania ze wszystkich dostępnych umiejętności. Jej wrogowie nie pozostają dłużni – oni także znają trik ze zmianami w inne wcielenia.

Ciekawą sprawą jest fakt, że Kameo: Elements of Power miało pierwotnie ukazać się na Nintendo GameCube, a potem – na pierwszym Xboksie. Co dziwne, pokazana na konferencji gra absolutnie nie zdradza swych 128-bitowych korzeni. Tekstury są ostre, animacja płynna, a efekty towarzyszące zoomowaniu kadrów i przemianom bohaterki w alternatywne istoty – po prostu świeże! Rare utrzymuje, że główny scenariusz gry dostarczy nam zabawy na blisko dwadzieścia godzin, nie licząc oczywiście tuzinów mini gier i oderwanych od głównej fabuły questów. Szykuje się mocny tytuł na start!

THE OUTFIT

Kolejna strzelanka w klimatach II wojny światowej zmierzająca na X360. W The Outfit wcielimy się w trzech dowódców drużyn, z których każdy ma inne zdolności oraz, co zrozumiałe – własnych podkomendnych. Ich oddziałami pokierujemy oddzielnie lub też połączymy w jedną jednostkę.

SAINT'S ROW

Nie uwierzycie, ale jest na świecie miasto o nazwie Stillwater, w którym na okrągło rywalizują ze sobą gangi. 3rd Street Saints to jeszcze jedno z ugrupowań, które planuje przejąć kontrolę nad podziemiem. Oryginalna sprawa – naszym zadaniem będzie bicie konkurencji i zdobywanie szacunku...

PROJECT GOTHAM RACING 3

Oto tytuł budzący w Amsterdamie najwięcej emocji. Grywalne demo Project Gotham Racing 3 wygląda znacznie, ale to ZNACZNIE ładniej, niż wszystkie dotychczasowe filmy wyświetlane na wystawach. Gra od początku atakuje gałki oczne pięknie wymodelowanymi pojazdami, obłędnie wykonanym otoczeniem (strzeliste budynki, kibicujący ludzie, efekt rażącego słońca) oraz do bólu realistycznym asfaltem.
W momencie, kiedy auta rozpoczynają gonitwę, bardzo szybko nakreślona zostaje wyraźna granica między starą i nową generacją konsol. Płynna animacja to jedno, ale jakość obrazu, poziom detali, pęd i realizm dobitnie udowadniają, że kończy się era umowności. Kończąc te zachwyty wypada jeszcze dodać, że miło jest przekonać się, iż nie wszystkie screeny z gier nowej generacji to rasowe bullshoty.

Skupmy się jednak na faktach. W trzeciej odsłonie PGR zjeżdzimy trzy miasta – Londyn, Tokio i Nowy Jork. Będą to oczywiście rekonstrukcje światowych metropolii. Z tego co pamiętacie, pierwsza część gry – Metropolis Street Racer (Dreamcast) – wprowadziła modę na ściganie się znanymi ulicami. Nieważne. W porównaniu do poprzednich części gry, Bizzare Creations naniosło lekkie poprawki na model jazdy. Mimo iż nadal celuje on bardziej w wielbicieli wyścigów zręcznościowych, niż zwolenników symulatorów jazdy,

zapomnijcie o tych maksymalnie długich i nierealistycznych poślizgach. Fakt, nadal trzeba ładnie ścinać zakręty, ale obecnym slide'om bliżej teraz do realizmu. Musicie po prostu wiedzieć, że trzecia część gry, w przeciwieństwie do swych poprzedniczek, o wiele hojniej nagradza bezkolizyjną i precyzyjną jazdę, niż popisy na szosie. Czym nagradza? Wiadomo – Kudosami! Nadal oczywiście będziemy zarabiać je za widowiskowe wychodzenie z zakrętu, bliskie przejazdy obok przeciwników i zaciąganie ręcznego, ale czysty przejazd i nieobity samochód warte będą znacznie więcej. Osobną sprawą jest natomiast proces dewastacji pojazdów. Wiecie już, że w miarę rozwalania się o barierki i przepychania z innymi autami, fura gniecie się, miażdży i nie prezentuje potem najładniej. I choć nawet maksymalnie pognieciony samochód zachowuje stuprocentową sprawność, nie mniej warto pamiętać, że błyszcząca karoseria warta jest sporo Kudosów.

Powiedzmy sobie szczerze, Bizzare najwyraźniej dosyć miało faktu, że aby wbić się na internetową listę staw, w PGR2 wystarczyło tak naprawdę stać w miejscu i wykręcać nieskończone ilości bączków. Inną ciekawostką jest to, że triki podzielone zostały na kilka odrębnie punktowanych sekcji. To, ile punktów zgarniecie za ścięcie zakrętu zależy od tego, jak weszliście w poślizg, jaka była prędkość pojazdu podczas jazdy bokiem i w jakim stylu wyszliście na prostą. Konsola nie odmówi sobie komentarzy pokroju „booooring", „screaming!" i temu podobnych. A gra gotowa będzie w dniu premiery konsoli. Czyli już za miesiąc!

MOTO GP 2006

Jedna z najfajniejszych serii wyścigowych traktujących o motocyklach, zmierza już w kierunku „trzystasześćdziesiątki" Xboxa. Będzie to tytuł ekskluzywny, który nie pojawi się na żadnej innej konsoli. Grę tworzy ta sama ekipa, która podpisała się wcześniej pod utytułowanym wieloma nagrodami Moto GP 3. Najładniejsza i najszybsza gra w serii?

GUN

Bohaterem Gun jest Colton White, kowboj tropiący morderców, odpowiedzialnych za śmierć jego ojca. No dobrze – człowieka, który przez całe życie udawał ojca, ale w ostatniej minucie życia przyznał, że jednak nim nie był. Gun łączy w sobie wszystko – tryby fpp i tpp oraz ten strasznie fajny free-roaming. Dziki Zachód zaprasza!

www.gameshop.pl
sklep internetowy • sprzedaż wysyłkowa
wysyłka 24h • gwarancja
(032) 270 65 19
0 500 657 749

PS2

79,- SWAP MAGIC 3.6 – Płyty umożliwiają odczyt gier na CD-R/DVD-R bez chipa. Działają z PS2. Zachowujesz gwarancję !
619,- SONY PS Two - Dual Shock
699,- SONY PS Two - przerobiona z gwarancją 6m-cy
75,- Karta SONY 8MB
75,- Dual Shock SONY
59,- MultiTap SONY - do dużej i małej PS2
139,- Network Adapter SONY
59,- Pilot DVD SONY
25,- Podstawka SONY PS Two
69,- Dual Shock SONY Silver
33,- Dual Shock DragonPlus
99,- Joypad bezprzewodowy Duo Shock II

PS2

109,- Nowy Laser PSTwo PVR 802W
149,- SmartJoy Frag PS2 - podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)
29,- Mini Pilot DVD PSTwo
75,- Bezprzewodowe maty do tańca
89,- Pistolet laserowy
109,- Pistolet Namco GunCon II
59,- Torby PS2 - PSTwo
149,- Kierownica do GT4 - Force Feedback
129,- USB Extreme -podłącz twardy dysk do nowej PS Two
99,- HD Advance v2 - do ładowania gier na twardy dysk

NDS

29,- Futerały
29,- Rysiki
29,- Folie na ekran 2 szt.
579,- NINTENDO DUAL SCREEN + Folia na ekran
149,-

PSP

999,- SONY PSP VALUE PACK - konsola, karta 32 MB, słuchawki, pilot, futerał, pasek
29,- Pokrowce
29,- Folia ochronna na ekran
29,- Pudełka na gry
29,- Gałki analogowe
29,- Kabel USB 2w1 - transfer do PC - ładowanie
29,- Zasilacz samochodowy
149,- Bateria SONY 1800mAh
249,- Memory Stick PRO DUO SONY 512MB
399,- 1GB
Najnowsze gry od 169,-

XBOX

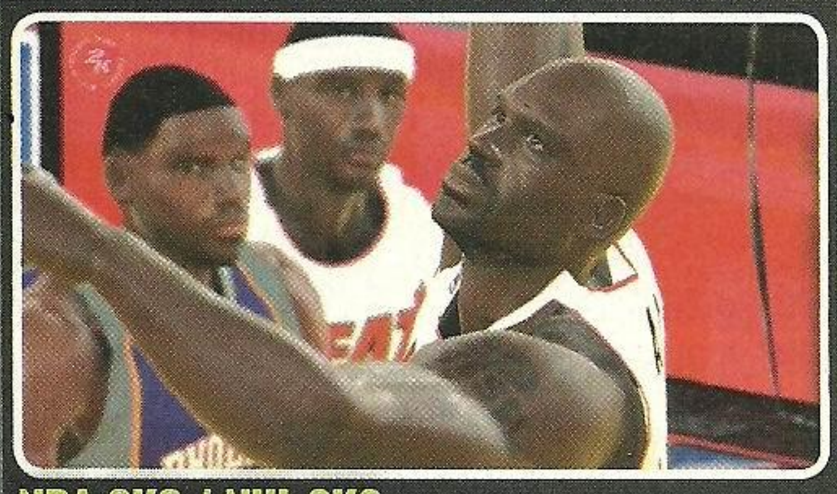
639,- MICROSOFT XBOX - Joypad + Dysk Demo (10 gier)
719,- MICROSOFT XBOX - Joypad + Aladdin XT + software
129,- SmartJoy Frag XBOX - podłącz mysz i klawiaturę (strzelaniny FPP)
79,- Joypad MICROSOFT Black lub Crystal
79,- Pilot DVD MICROSOFT
49,- Joypad Terminator X
99,- Joypad bez -przewodowy
129,- Kierownica DragonBox
119,- Pistolet do TV 100Hz
59,- Torba DeLuxe
45,- Kabel RGB AV - optyczny z S-VHS

GBA

25,- Pokrowce Final Fantasy
249,- GBA SP Linker USB - nagrywarka gier - karta 128/256 MB
29,- Zasilacz GBA SP
369,- GameBoy Advance SP +ochronna szybka

AMPED 3

Snowboard to nie tylko sport. To także styl. Trzecia część Amped ponownie przyciągnie do siebie miłośników delektowania się górskim stokiem i wykręcania prostszych, bliższych realizmowi trików. Tym razem o odpowiednie odczucia zadba nowy silnik liczący fizykę gry, nowe procedury odpowiedzialne za sztuczną inteligencję, a także usprawnione w stosunku do poprzednich części sterowanie. Dodajcie do tego obłędne możliwości bawienia się wyglądem zawodnika i oto macie zarys Amped 3.

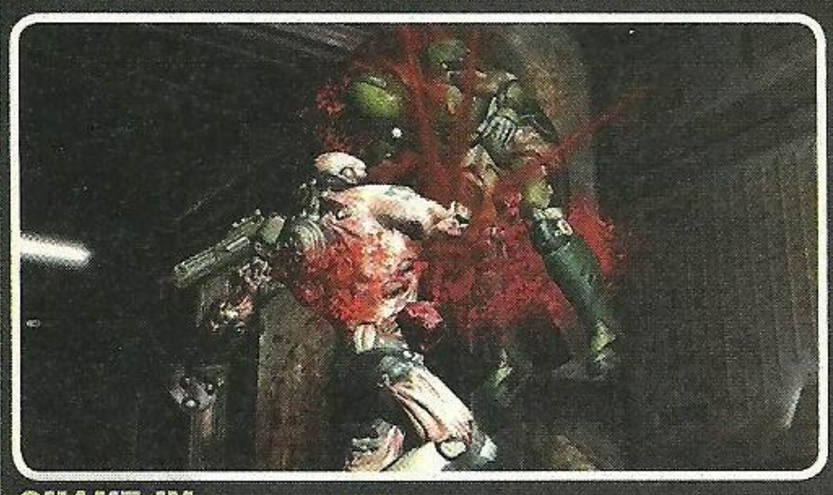


NBA 2K6 / NHL 2K6

W NBA 2K6 znajdzie się znany z poprzednich części, ale odświeżony, tryb 24/7. Stworzonym od podstaw zawodnikiem weźmiemy udział w obozach treningowych, turniejach i innych wyzwaniach. Specjalny system V.I.P. czuwa, by grając przez Xbox Live, gra dobierała nam graczy o zbliżonych umiejętnościach. Natomiast NHL 2K6 może pochwalić się nowym systemem kontrolowania hokeistów oraz bardzo dokładnie odzwierciedlonymi zachowaniami zawodników.

FULL AUTO

The Shepherds to gang sprawujący pieczę nad miastem Staunton. Organizacja kontroluje dosłownie wszystko, włącznie z graczem – kierowcą. Naszym zadaniem w grze będzie udział w śmiertelnie niebezpiecznych wyścigach, gdzie pojazdy wyposażono w rakiety i karabiny. Pomocną sprawą okaże się opcja „Unwreck", pozwalająca na cofanie czasu i zapobieganie naszym wypadkom. Rozwaliłeś się o słup? Napraw to. Minąłeś skrót? Cofnij czas i wjedź weń.



QUAKE IV

Niesamowity silnik graficzny trzeciego Dooma ponownie w akcji. Tym razem Id Software używa go przy okazji kolejnego wcielenia Quake'a. Najbardziej krwawego Quake'a w historii, należałoby dodać. Tym razem bierzemy na siebie rolę Matthew Kane'a – dowódcy elitarnej jednostki Rhino. Zadaniem Mateusza będzie rozbicie w pył rasy Stroggów, która przypadkiem rozpoczęła inwazję na Ziemię. Matthew jest w połowie jednym z nich. Ha!

DEAD RISING

Jeśli Capcom otwiera wielkie centrum handlowe, a następnie wpuszcza do niego aż jednego faceta i tylko tysiące zombiaków, to wiemy, że zapowiada się gigaslasher nowej generacji. Głównym bohaterem mięsnego festiwalu będzie Frank – dziennikarz, który, jak to dziennikarze mają w zwyczaju, przypadkiem znalazł się w centrum zainfekowanego miasta. Bardzo szybko Frank dowiaduje się, że gdzieś w okolicy ukrywa się Rachel, dziewczyna, która ma cenne informacje na temat epidemii umarlaków. Z braku laku pan dziennikarz chwyta za bejsbola i rozpoczyna krwawy sąd na zombiakach. Jeszcze żaden, nie bójmy się tego napisać, ŻADEN bohater horroru nie miał w łapach tyle pary, co Frank. To niesamowite, ale łatwość, z jaką facet rozrzuca po okolicy tony nieumarłych, wyprzedaje im miażdżące ciosy i łamie widowiskowymi chwytami to coś, czego w grach jeszcze nie widzieliśmy. Czekamy!

ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Po tajemniczej śmierci imperatora, tron krainy Tamriel stoi pusty. To niezbyt fajna wiadomość w obliczu faktu, że bramy Oblivionu zostały otwarte, a demony rozpoczęły krwawy pochód przez krainę. Dla bohatera gry oznacza to mniej więcej tyle, co konieczność znalezienia prawowitego następcy tronu, aby zaprowadził należny porządek. Dla nas natomiast oznacza to kilkadziesiąt godzin spędzonych przy samym tylko scenariuszu Elder Scrolls IV i minimum drugie tyle przy zabawach z side-questami. Tworząc własną postać, będziecie mogli przebierać wśród wielu klas i ras bohaterów. Znajdą się tu między innymi Orki, trzy odmiany Elfów, Nordowie, Imperialiści. Na ile jednak przyda się Wam możliwość dobierania koloru skóry i tysięcy rodzajów podbródków, ocenicie już sami. Grę prowadzi się w trybach fpp i tpp, z czego pierwszy ułatwia precyzyjne celowanie, a drugi pomaga w walce wręcz.

CALL OF DUTY 2

W przeciwieństwie do poprzedniej części gry, która z komputerowym oryginałem nie miała wiele wspólnego, Call of Duty 2 jest pełnokrwistą konwersją z PC. Jądro Xboxa 360, które składa się z trzech oddzielnych procesorów, pozwoliło twórcom z Infinity Ward na użycie jeszcze dokładniejszych tekstur i bardziej płynnej animacji, niż w wersji na blachę, co oczywiście świadczy na korzyść konsolowej wersji. Moc nowej generacji konsol pozwoliła także napisać wydajniejsze procedury odpowiedzialne za SI.
Call of Duty 2, w przeciwieństwie do Big Red One (PS2, Xbox, GCN) skoncentruje się na losach czterech żołnierzy, którymi rozegramy szereg kampanii. Oczywiście każdy z nich podąża inną ścieżką – dla każdego z nich twórcy przygotowali zestaw innych misji. Co ważne – wszystkie przygody naszych bohaterów wiążą się z historycznymi wydarzeniami.

FRAME CITY KILLER

Jeśli w dzieciństwie pragnęliście być płatnymi mordercami i mieć ksywkę Crow – Frame City Killer powinno być tym, czego zawsze podświadomie szukaliście. Akcję gry umieszczono we wschodniej części Azji, a dokładnie – w wielkiej i zatłoczonej metropolii. Głównym bohaterem gry będzie zimnokrwisty najemnik Crow, zaś jego zleceniem – likwidacja Khana. Sprawa wygląda tak – Khan to owiany legendą terrorysta i kokainowy boss, którego należy pozbyć się za wszelką cenę. A ponieważ działamy na terenie naprawdę dużej i mocno zaludnionej metropolii, znalezienie dziada łatwe nie będzie. Metody, jakimi dostaniecie się do Khana zależą tylko i wyłącznie od Was, natomiast sama gra pozwoli w tym miejscu na dużą dawkę swobody. Frame City Killer to pierwsza gra Namco wykorzystująca potężny silnik Unreal Engine 3.0!

NEED FOR SPEED MOST WANTED

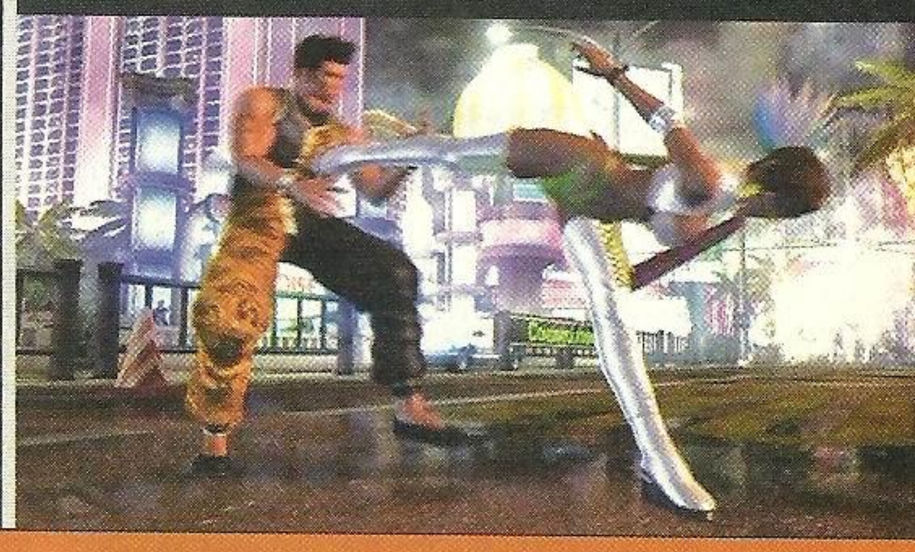
Potężny soundtrack, nielegalne wyścigi ulicami miast i ucieczka przed wiecznie wkurzoną policją – Need for Speed wraca do gry. W Most Wanted weźmiecie udział w mnóstwie nielegalnych wyścigów, aby maksymalnie rozbudować auto i pokonać piętnastu największych cwaniaków w mieście. Most Wanted to skrzyżowanie najlepszych cech, jakimi charakteryzowały się serie Hot Pursuit i Underground. Tuning maszyn jest nieźle rozbudowany, natomiast ścigając się ulicami miast należy liczyć się z zajadłymi stróżami prawa. Mamy nadzieję, że next-genowy Most Wanted doczeka się nareszcie stałych 60 klatek animacji na sekundę, bo jakości grafiki ciężko już cokolwiek zarzucić.

DEAD OR ALIVE 4

Nowe mordobicie Itagakiego-sana nabiera kolorów. Nie wiemy jeszcze, jak duże zmiany nastąpiły w systemie rozgrywki (zbalansowane ciosy? nowe zagrania?), wiemy natomiast, że DOA4 wygląda dziesięć razy lepiej, niż Dead or Alive Ultimate. Niesamowite wrażenie robią szalejące nad zawodnikami błyskawice, dzięki którym walka nabiera dodatkowej dynamiki. A kiedy zobaczycie, jak słońce odbija się w szybach drapaczy chmur – cóż, albo zaniemówicie, albo ktoś tu straci pracę. Nie oszukujmy się – ta gra MUSI wyglądać powalająco! W DOA4 znajdziemy aż 23 zawodników do wyboru, a także tryby Vs, Sparring, DOA Online, Story, Time Attack, Survival oraz Team Battle. Korzystając z Xbox Live poproszeni zostaniecie o dobranie zarówno avatara jak również ulubionego lobby. Nie zabraknie słynnych, wielopoziomowych aren – jeśli zrzucicie przeciwnika z wodospadu, to dalsza walka toczyć się będzie u jego podstawy.

GEARS OF WAR

Dramatyczny horror opowiadający losy czteroosobowej grupy żołnierzy przebijającej się przez mroczne tereny. Klimat zaszczucia budować będą akcje, w których drużynę znienacka atakują zdeformowane istoty. Zademonstrowana na X05 akcja wygląda następująco: Marcus, Dom i dwóch innych żołnierzy odkrywa na środku lasu zniszczony garaż. Kiedy zaglądają do środka, nagle zostają porażeni oślepiającym światłem, a jeden z żołnierzy kończy nabity na pal... Jest strach, są emocje – nie możemy doczekać się tej gry. Na pewno chcecie wiedzieć, z jakiego kalibru wrogiem mamy do czynienia. Otóż ziemia najechana zostaje przez hordę Locustów – koszmarnych stworów, które wzięły się tak naprawdę znikąd. Gears of War polega na współpracy z zespołem – wszystkie tryby rozgrywki, poziomy i scenariusze zaprojektowano tak, aby jak najlepiej sprawdzały się w kooperacji. Epic obiecuje oczywiście pełne wsparcie dla rozgrywek w sieci, a także obsługę headsetu wraz z funkcją rozpoznawania głosu. Grając przez Xbox Live, budować będziemy statystyki naszej postaci, a pod ich kątem dobierani będą współtowarzysze.



www.xBay.pl
GRY - KONSOLE - AKCESORIA

przesyłka gratis
największy wybór
najnowsze tytuły
najlepsze ceny
od 40 do 160 zł

www.xbay.pl

Pasaż MM
ul. Św. Marcin 24/39
61-805 Poznań
tel. (61) 85-15-123
Email : xbay@xbay.pl

PLAYSTATION EXPERIENCE 2005

ROZMACH, Z JAKIM SONY PRZYGOTOWAŁO DRUGĄ EDYCJĘ PLAYSTATION EXPERIENCE DEKLASUJE ABSOLUTNIE WSZYSTKO, Z CZYM MIELIŚMY DO CZYNIENIA W CIĄGU OSTATNIEGO ROKU.

■ Nasi Kochani Czytelnicy przed wejściem. Quest for glory: rozpoznaj siebie na tym zdjęciu.

■ Od lewej – Matt, zwycięzca konkursu Buzz! Tomish oraz Marcellus na naszym stoisku.

■ Mielu (w środku) też pozował do zdjęć ;)

Blisko dwieście czterdzieści stanowisk do grania, ponad pięćdziesiąt najnowszych tytułów na PlayStation Portable i PS2, a między nimi – Soul Calibur III, Need for Speed Most Wanted, Shadow of the Colossus, Spartan, FIFA 06 – po prostu nie było lepszej alternatywy dla 15 oraz 16 dnia października. Sony od początku zaplanowało tę imprezę na dwukrotnie większą niż rok temu i trzeba śmiało przyznać, że zabieg udał się nad podziw dobrze. W ciągu dwóch chłodnych dni października przez halę Expo XXI przelało się blisko piętnaście tysięcy osob zaintresowanych grami, a takie historie w Polsce zdarzają się nieczęsto. Wziąwszy pod uwagę fakt, że w zeszłym roku PlayStation Experience odwiedziło siedem tysięcy graczy, widać, że impreza rozkręca się na dobre.

Start Experience nastąpił w sobotę, 15 października o 9 rano, a hala w mgnieniu oka wypełniła się rasowymi graczami, zwykłymi zwiedzającymi, a także grającymi ojcami i ich jeszcze-nie-grającymi dziećmi w roli wygodnych przykrywek. W tym miejscu ciekawe spostrzeżenie. Dwudniowe wystawy z reguły mają do siebie to, że drugiego dnia odwiedza je znacznie mniej osób, niż pierwszego. A PSE było pod tym względem inne. O ile w sobotę można jednak było cudem dopchać się do stanowisk z najgorętszymi tytułami wystawy (Soul Calibur III – tłumy wokół tej gry to istny Dead Rising!), tak w niedzielę nie było na to już najmniejszych szans. Nie oszukujmy się, tłumy były tak gęste, że tylko najbardziej wytrwali goście wytrzymali na imprezie pełnych dziewiętnaście godzin i zagrali we wszystkie tytuły. Co ciekawe, czasu było aż nadto, żeby ukończyć wystawiony na imprezie Ultimate Spider-Man, rozwalić wszystkie dodatkowe misje i znaleźć poukrywane bonusy. Ale chyba nikt na tak „genialny" pomysł nie wpadł...

Przed wystawą dużo mówiło się o konkursach, w których co godzinę do wygrania było PlayStation Portable. Aby zgarnąć własny egzemplarz handhelda, wystarczyło wyjeździć najlepszy czas w WRC Rally Evolved, przebić się przez wszystkich konkurentów w Soul Calibur III, najładniej wykrzyczeć teksty piosenek w SingStar 80's i prawidłowo odpowiadać na pytania w nowym wirtualnym teleturnieju Sony – Buzz! Dodatkowe konkursy kręciły się wokół Ridge Racer na PSP oraz FIFA 06 – słowem – jeśli przyjechaliście na Experience nastawieni na uczestnictwo w konkursach, trudno było nie wziąć w którymś z nich udziału. Dużo kontrowersji wzbudziła mała ilość miejsc przewidzianych w turnieju SCIII. Zanim na dobre oswojono się z informacją, że można przystąpić do jednego z najgorętszych turniejów tej wystawy, trzydzieści dwie pozycje przewidziane na tę grę były już dawno osadzone. Na szczęście każdy (ale to KAŻDY) konkurs odbywał się na PSE dwukrotnie, więc jeśli pierwszego dnia coś umknęło Waszej uwadze, na pewno wróciło nazajutrz. A zdecydowanie warto było zawalczyć o PSP...

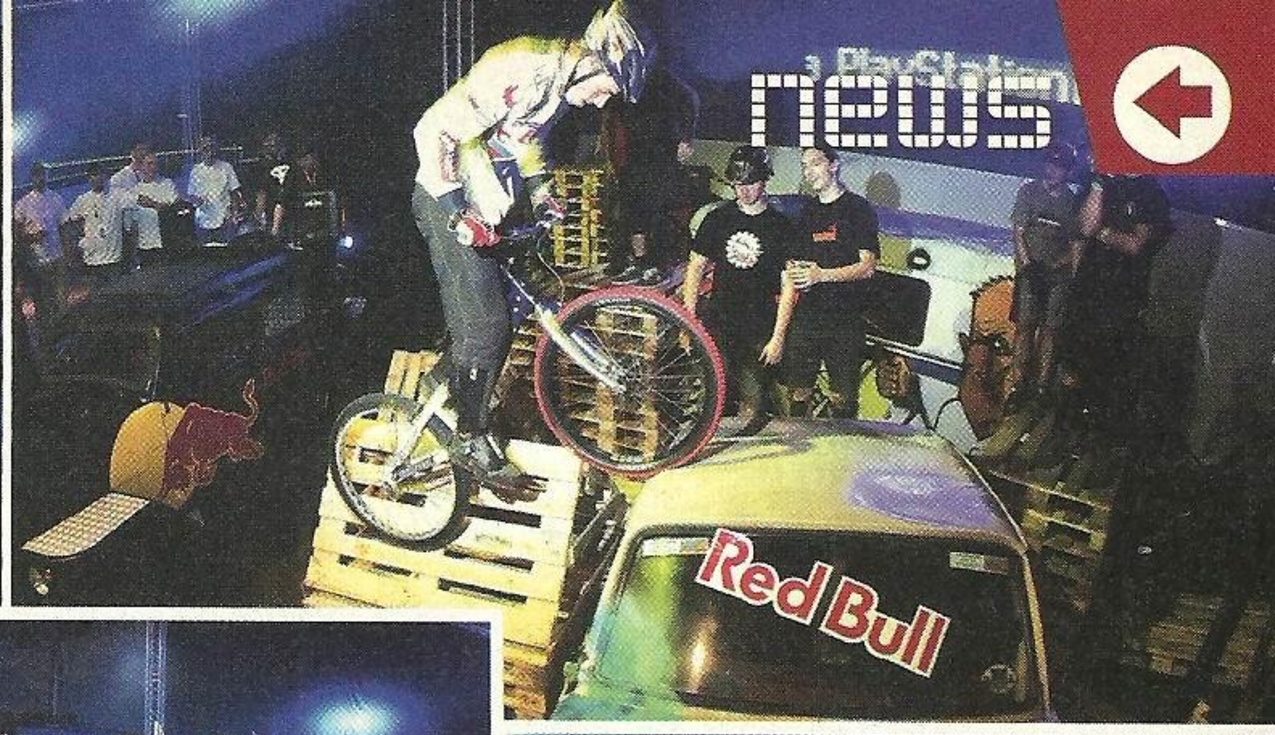
PSP – na Experience można było sprawdzić wydajność konsoli nie tylko pod kątem gier, ale także filmów i muzyki. Gdzie okiem nie sięgnąć, tam Hitch, Iron Maiden, Spider-Man 2, Zorro, WipEout, Ridge Racer i inne atrakcje na przenośnej konsoli Sony.

Trochę szkoda, że w tym roku nie było już ani Killzone'a, ani fachowego, militarnego klimatu, jaki budował wokół siebie ten tytuł. Sony skupiło się raczej na promowaniu muzyczno-rekreacyjnych gier dla całych rodzin (i dzieci), w tym EyeToy: Play 3, Kinetic i SingStar 80's (piętnaście zagranicznych i czternaście polskich piosenek do zaśpiewania!) oraz Buzz! Muzyczny Quiz, który również prezentowano w polskiej wersji językowej. Podobnie jak rok temu, wystawiony niemal na środku tętniącej życiem hali SingStar nie okazał się do końca przemyślanym pomysłem. Jasne, jeśli piosenki znało się na pamięć, to z wyciem do mikrofonu nie było najmniejszego problemu, jednak autentycznie nie dało się usłyszeć melodii płynących z głośników. SingStar 80's, mimo iż zapowiada się na najlepszą grę karaoke jaka kiedykolwiek powstała, domagał się jednak albo osobnego pomieszczenia, albo... oddzielnej imprezy.

To dobrze, że tegoroczny PlayStation Experience uzupełnili swą obecnością tacy wydawcy jak Electronic Arts i CD Projekt. Dzięki nim, zwiedzający mieli okazję naocznie przekonać się, czy Need for Speed Most Wanted rzeczywiście szykuje się na takiego kozaka, jakim widzi go Marcel (naprawdę nie mamy pojęcia dlaczego na Experience gra tak zwalniała – nasza wersja zachowuje się o niebo lepiej) i czy Qoora nie pomylił się, wlepiając dziewiątkę Spartan: Total Warrior. Trzeba otwarcie przyznać, że PlayStation Experience warto było odwiedzić nie tylko z powodu SCIII, Shadow of Colossus, czy NFS: Most Wanted. Tylko tutaj bowiem pojawiła się możliwość sprawdzenia w akcji 24: The Game, przekonania się o wartości takich gier, jak: Genji, Sly 3, Ultimate Spider-Man i SSX On Tour, a także spotkania innych wyznawców kultu konsol. Obok gier, pobyt na imprezie starały się umilać takie atrakcje, jak skoki na bungee, profesjonaliści szalejący na rowerach bez siodełek, pokazy Capoeira oraz fantastyczny głos Qoory i Mercedresu dobiegający ze sceny (i zagłuszający myśli).

Jeśli idzie o nas – jesteśmy zachwyceni. Wszystkim. Rozmachem wystawy, ilością przybyłych osób, nagłośnieniem przedsięwzięcia w mediach oraz faktem, że za jedyne siedem złotych (w tym smyczka...) każdy mógł naocznie przekonać się, czym jest nowa generacja gier na PlayStation. Mało tego

■ Prowadzący imprezę Qoora i Mercedresu.



– przy odrobinie szczęścia (ale tego prawdziwego, sportowego szczęścia), można było PSP zabrać ze sobą do domu. Na naszym stoisku promowaliśmy Neo Plus wśród osób, które nas jeszcze nie znają obdarowując je promocyjnymi egzemplarzami, a także toczyliśmy dysputy ze stałymi czytelnikami. Gulash, Marcellus i Banan stawali w szranki w Pro Evolution Soccer 5 – za wygranie bądź zremisowanie z nimi meczu były koszulki, piłki i inne gadżety; piszący te słowa oraz Qoora rozgrywali na tych samych zasadach kolejne walki w Tekken 5. Świetnie było spotkać się z Wami – zarówno ludźmi, którzy nas znają i czytają, jak również tymi, którzy czują się w obowiązku na bieżąco komentować nasze poczynania na forum. Nie taki diabeł straszny, jak go malują, prawda?

Czy PlayStation Experience odbędzie się za rok? Niewykluczone. Musicie wiedzieć, że Sony Europe dokładnie sonduje wybrane kraje, zanim wyda im zezwolenie na imprezę tego kalibru. Do tej pory PSE dwa razy odbyło się jedynie w Londynie i Paryżu. Polski oddział PlayStation dwoi się i troi, aby czarne konsole rosły u nas w siłę, więc... po prostu spodziewajcie się trzeciego Experience.

Matt ■ ■

PS: Setki zdjęć,relacji i opinii na naszym forum internetowym [www.neo-plus.pl/forum] w stosownym dziale.

OPINIE CZYTELNIKÓW Z NASZEGO FORUM INTERNETOWEGO

■ Krystian: Pierwszy dzień był wspaniały. Najlepszy był trial, a zwłaszcza moment, kiedy Kenny Wesley skakał nad tą biedną kobitą. W pewnym momencie coś mu nie wyszło i niewiele brakowało, a koleżanka potrzebowałaby operacji plastycznej! Właśnie – za mało było standów, a za dużo ludzi! Na początku jeszcze uszło, ale potem nie mogłem się do niczego dostać! Na PS2 moim priorytetem było zagrać w NFS:MW. Nie mogę doczekać się już tej gry! Z turniejów wziąłem udział w WRC Rally Evolved. Miałem fart, że udało mi się w ogóle zapisać – byłem przedostatni na liście. I w ogóle było fajnie jak Qoora był Karolem Hamburgerem przy finale Buzz. Tylko właśnie za dużo ludu było.

■ Rinoa: Technicznie było to słabo rozplanowane. Tak, jak ktoś już napisał - za dużo osób, za mało stanowisk. Nie można się było dopchać nawet do Soul Calibura III. Ledwo raz zagrałam z kolesiem, który mnie zmiażdżył... Pograłyśmy chwilę i zaraz przyszedł pan z wesołą nowiną, że odbywa się tutaj teraz konkurs SCIII i... że nie możemy grać. Takie już moje szczęście. Trochę się wszyscy podroczyliśmy, pośmialiśmy. Było super.

■ Kyo: Było super! Nie spodziewałem się, że będzie tak dużo ludzi. Można było wypróbować sporo świetnych gier. Hostessy były milutkie, pokaz Capoeiry fachowy z niezłym podkładem muzycznym, aerobik. Świetnie IMO spisywał się również Pan Prowadzący, tzn. gość z mikrofonem... no, czyli Qoora :) Choć musiałem wyjść dość wcześnie (coś koło 16:30), a i niestety nie miałem możliwości wpaść na drugi dzień Experience, to i tak mogę z czystym sumieniem rzec, że był to dzień, którego nie zapomnę.

■ Gooner: Gdy wkroczyłem do hali, zalał mnie prawdziwy tłum ludzi. Gdy już się „przerzedziło", zacząłem krążyć między standami (i hostessami), po czym uznałem, że dostanę się do Soula III. Po jakiś 20 minutach znudziło mi się czekanie i patrzenie na tą samą parę kolesi non-stop grających i niedających szans dostania się do stanowiska innym. Po przeczekaniu pół godziny, spędziłem jakieś 15 minut z Soulem Trzecim. Prawda jest taka – kocham bijatyki, ale strasznie słabo w nie gram. Serio. Po SCIII podążyłem w stronę PSPków. Cóż... same wyścigi i gała. I Namco Museum. Nigdzie nie mogłem znaleźć Burnout Legends... No i mogliby dać MG Ac!d.

■ Bruce: Podsumowując, wystawa była udana, a ten weekend na pewno nie należał do straconych. No i teraz wiem jak wyglądają co więksi wyjadacze i bardziej znaczące osobistości forum N+. Pozdro dla wszystkich.

■ Sensei: Przejdźmy do gier, czyli tego, co spowodowało, że ludzie się pojawili. Powiem krótko – to najbardziej porażkowy aspekt całego wydarzenia. To miał być festiwal gier. A gier było mało i w większości każdy mógł już dawno w nie zagrać. Sytuacje ratował niezastąpiony SingStar, ale z nim wiąże się mój kolejny zarzut. A mianowicie wszystkie konsolki z SingStarem były tak blisko siebie, że wszyscy wszystkich zagłuszali i trudno było coś usłyszeć. Nie pomagał też głos prowadzącego, ale to akurat nic nowego. Czy nie można było odgrodzić jakoś od siebie stanowisk z SS? Krótko – było gorzej niż rok temu (to, co poprzedniej edycji można było wybaczyć, nie może przejść teraz) ale ludzie, na szczęście, pozostali tak samo fajni. Peace!

■ Zeus-Nelson: Imprezę można podsumować chyba tylko jednym słowem – ZAJEBISTA! Naprawdę warto stracić trochę czasu i oszczędności, żeby wybrać się na taką imprezkę. A powodami, dla których warto się wybrać, to: 1. Ekipa z forum. 2. Hostessy (zakochałem się!). 3. Redakcja N+. 4. No i w sumie te całe GRY.

■ Pawlik: Ja szybko, bo nie mam siły płodzić wielkich rzeczy. Generalnie sama impra była taka sobie. Dla człowieka z ulicy to był taki Empik, tylko, że było więcej miejsc do grania, hostess i było ciemniej.

■ Syon: Fajnie kurde było.

- wyłącznie nowe produkty
- dowóz na terenie Wrocławia
- rabaty dla stałych klientów
- ponad 500 produktów w ofercie

"Gekon" Wrocław ul.Muchoborska 8
tel: 602 69 47 95
WWW: gekon.qs.pl
WAP: gekon.qs.pl/wap

60,- 115,- 159,-

666zł

PStwo - konsola (SCPH-70004CB), pad, **karta pamięci 8MB Sony**, czyta płyty CD-R, DVD-R, DVD+R.

829zł

Microsoft XBOX - konsola (v1.6b), pad, kabel A/V, **HDD 80GB**, 10 gier. Możliwość rozbudowy zestawu.

999zł

Sony PSP Value Pack - konsola, karta pam. 32MB, pokrowiec, ładowarka, słuchawki. EU Ver.

369zł

GameBoy Advance SP - konsola, ładowarka. Różne kolory.

NOWY
Gekon.qs.pl

PSP		Xbox		PS2	
Ape Academy	189,-	Kabel RGB/Optic/S-Video	45,-	Laser PVR-802W	99,-
Burnout Legends	169,-	MS XBox (HDD 10GB)	629,-	Network Adaptor	136,-
Ghost in the Shell: S.A.C.	189,-	MS XBox (HDD 200GB)	929,-	Swap Magic 3.6+ (komplet)	69,-
GTA: Liberty City Stories	219,-	Pad bezprzewodowy 2.4GHz	119,-	Singstar Popworld	109,-
Lord of the Rings Tactics	169,-	GC		Crash Bandicoot Twinsanity	129,-
Need For Speed: Rivals	165,-	GameCube + Karta pamięci	395,-	FIFA 2006 PL	149,-
Pro Evolution Soccer 5	199,-	GameCube + Metroid Prime	459,-	Ghosthunter	55,-
Spider-Man 2	149,-	Resident Evil 4	175,-	Gran Turismo 4	129,-

Możliwość negocjacji cen

Ogłoszenie nie stanowi oferty handlowej w myśl przepisów Kodeksu Cywilnego. Regulamin sklepu znajduje się na stronie Internetowej gekon.qs.pl. Copyright ©2003-2005 by Gekon.

- **DEV:** UBISOFT
- **WYD:** UBISOFT
- **KONSOLA:** PS2, XBOX, GCN
- **TERMIN:** GRUDZIEŃ

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

PRÓBA ZNALEZIENIA KOMPROMISU POMIĘDZY BAŚNIOWYM CHARAKTEREM PIERWSZEJ CZĘŚCI A MROCZNYM I KRWAWYM KLIMATEM SEQUELA NIE OKAZAŁA SIĘ STRZAŁEM CHYBIONYM.

TXT: OSKAR

Jest trochę mniej sielankowo niż w jedynce, jednak na pewno nie tak hardkorowo jak w części drugiej. Fragmenty rozczłonkowanych wrogów będą dekorować podłogi o wiele rzadziej, choć bez rozlewu krwi na pewno się nie obędzie. O ile Sands of Time było grą nastawioną przede wszystkim na zręcznościowe elementy eksploracji, zaś Warrior Within na ostrą walkę w rytmie rocka, tym razem mamy do czynienia z piękną baśnią przedstawioną z należytą powagą i odpowiednią dawką brutalności. Nie będę na wstępie jednak wydawał werdyktu, tym bardziej, że udostępniona nam wersja nie została jeszcze w pełni ukończona. Zacznę więc od początku. Nie, nie od historii, w myśl której Książę powraca do Babilonu by odkryć, że z jakiejś przyczyny lud obrócił się przeciw niemu, miasto trawi wojna, jego ukochana Kaileena poświęca się, by go ratować i uwolnić po raz wtóry Piaski Czasu, zaś on sam musi uciekać pokonując po drodze setki niebezpieczeństw, ale najgroźniejszego przeciwnika odkrywa w samym sobie... To tak naprawdę w tym momencie mało istotne, a o fabule dowiecie się więcej, gdy recenzent ukończy grę i będzie w stanie obiektywnie ją ocenić.

Jak więc The Two Thrones łączy w sobie cechy poprzedniczek? Swego rodzaju rozgraniczeniem sekwencji kładących nacisk na elementy platformowe bądź na walkę są dwie formy-wcielenia Księcia. Perski chłopak w jedwabnych ciuszkach hasa po gzymsach, kolumnach, wąskich kładkach i biega po ścianach znacznie częściej, niż jest do tego zmuszane jego mroczne alter-ego. Demoniczna forma Księcia walczy otwarcie, bez ogródek częstując wszystkich napotkanych adwersarzy potężnymi ciosami miecza i łańcucha. Ten ostatni nie tylko niesamowicie zwiększa zasięg bohatera, ale przydaje się również przy pokonywaniu przeszkód, gdzie można go o coś zaczepić i użyć niczym Indiana Jones bicza, a normalnie byłyby one nie do przeskoczenia. Zła wiadomość jest taka, że mroczna inkarnacja odbiera naszemu człowiekowi energię życiową i musi ona być niemal bez przerwy uzupełniana poprzez absorpcję Piasków Czasu, których największe dawki drzemią w ciałach pokonanych przeciwników. Wymusza to ostrą konfrontację i nie pozwala nawet na chwilę wytchnienia. Nierzadko trzeba będzie idealnie zgrać czas potrzebny na wykonanie elementów platformowych z eksterminacją przeciwników tak, by życia starczyło na dotarcie we wskazane miejsce. Tego rodzaju zabieg wywiera na grającym presję, ale jest to pozytywny efekt zważywszy na fakt, iż

Big Bad Boss...

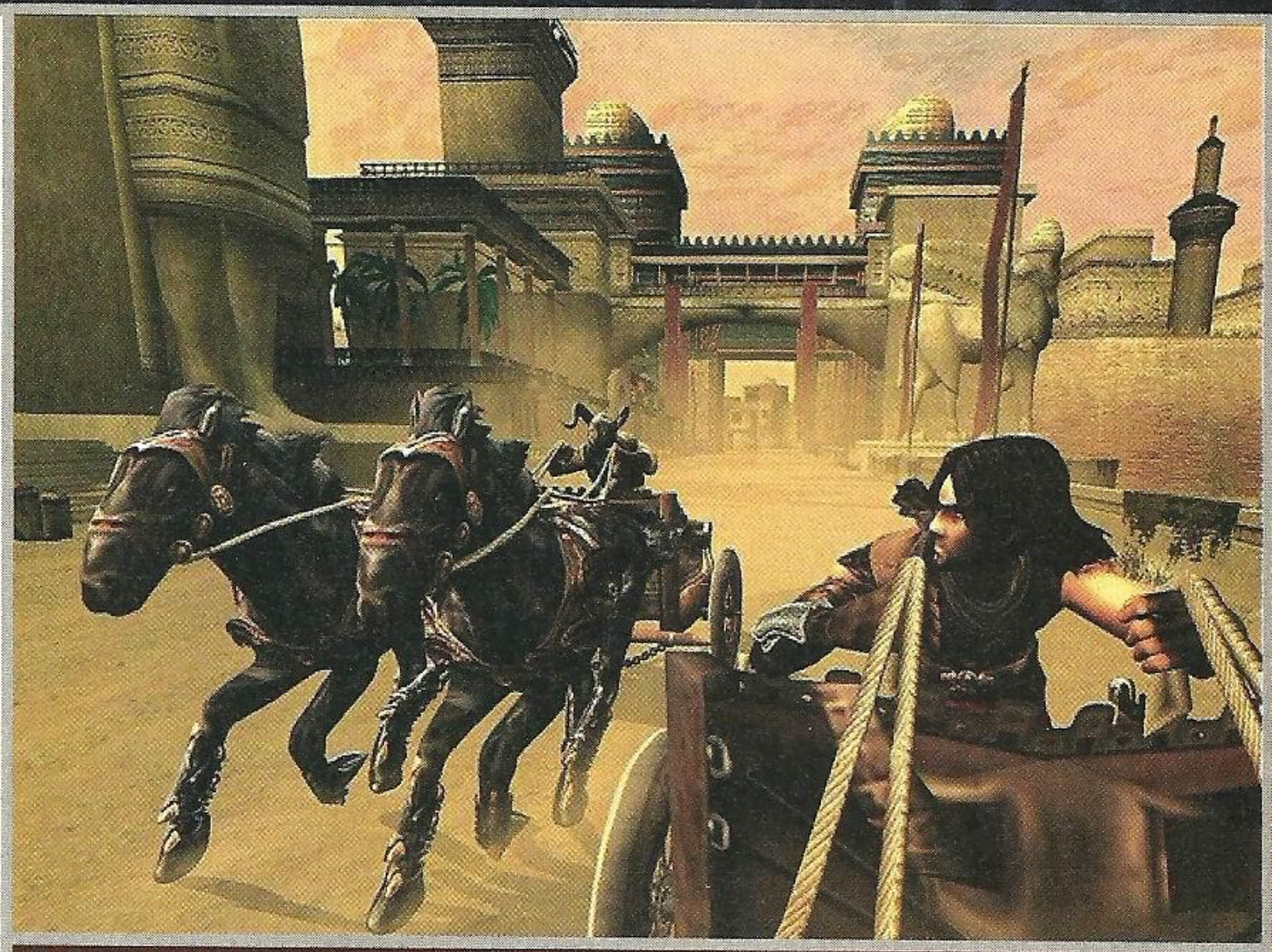
Tym co zrobiło na mnie naprawdę duże wrażenie był ogromniasty boss ostrzący glazem wielką maczetę na arenie. Potwór był kilkanaście razy większy od Księcia, a poniżej odrapanej maski skrywającej krwawe ślepia widać było... urwaną żuchwę i zwisający swobodnie długi, obrzydliwy jęzor. Świetny projekt, choć inspiracje God of War widać jak na dłoni. Walka polegała w tym przypadku na ukrywaniu się po kątach, wspinaniu do strategicznie położonych, wysoko usytuowanych miejsc i zadawaniu ciosów na tej samej zasadzie co podczas cichej eliminacji zwyczajnych wrogów, to znaczy klepaniu w przycisk w momencie rozbłyśnięcia sztyletu.

będzie wiele czasu na dumanie i zastanawianie nad pokonaniem przeszkód terenowych czy skradanie się i ciche wybijanie przeciwników, kiedy Książę Persji znowu będzie sobą. Sobą, czyli najbardziej niesamowitym akrobatą, od którego Neo, Max Payne i Ramiro Cruz powinni pobierać lekcje.

W związku z tym, że autorzy przystopowali nieco z rzezią, na początek zafundowali nam kilkadziesiąt minut ostrego skakania, balansowania na krawędziach, biegania po ścianach i osiągania miejsc pozornie niedostępnych. Nie dla Księcia! Bohater nadal potrafi biegać po ścianach w poziomie i w pionie, na ograniczonych odcinkach oczywiście. Podczas biegu może odbić się w dowolnym momencie i wykonać skok, aby na przykład uchwycić się krawędzi usytuowanej po przeciwległej stronie. Wspinać się po kolumnach czy łańcuchach, aby w odpowiednim momencie przeskoczyć na drabinę czy wąski gzyms i przedostać jeszcze wyżej. Ciekawie prezentuje się możliwość wybijania do przodu podczas poziomego biegu po ścianie za pomocą specjalnych urządzeń umieszczonych w niektórych miejscach. Przydatne może też okazać się sadowienie pomiędzy dwoma blisko sąsiadującymi ścianami i poruszanie między nimi w górę i w dół. Bardzo efektownie prezentuje się bieg po murze zakończony wbiciem sztyletu w wiszącą flagę czy inny kawał płótna i zjechaniem na dół podczas rozcinania tkaniny. Sztylet przyda się również w miejscach, gdzie można wetknąć go w ścianę i zawisnąć, a następnie ponowić czynność i przedostać się wyżej. Po takim manewrze można (wisząc przy użyciu sztyletu) zainicjować poziomy bieg po ścianie, by następnie wybić się w odpowiednim miejscu i – na przykład – zaatakować przeciwnika już w locie. Aby tego dokonać, trzeba uważnie śledzić wydarzenia na ekranie i wcisnąć przycisk odpowiedzialny za ciche wykończenia (trójkąt), gdy tylko barwy na ekranie zbledną i ukażą całość w tonacji sepii. Jeśli to się uda, pozostanie wciskanie błyskawicznie przycisku z kwadratem, gdy gotowy do zadania ciosu sztylet rozbłyśnie. Trochę przypomina to walki Kratosa z potężnymi przeciwnikami w God of War, jednak tutaj Książę stosuje podobne sztuczki o wiele częściej i szybciej. Jeśli coś pójdzie nie tak, dochodzi do normalnej walki i tu spotkało mnie pierwsze, drobne rozczarowanie.

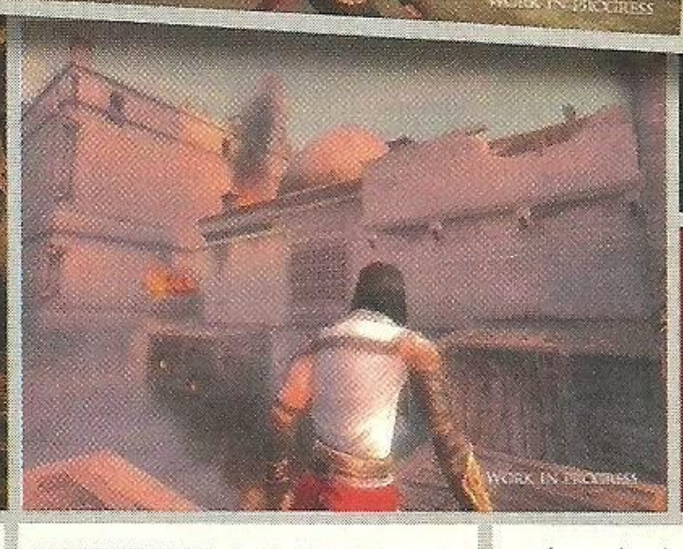
Przyzwyczajony do bezlitosnego Kratosa czy choćby Księcia z poprzedniej części (Warrior Within), gdzie arystokrata zmienił się w prawdziwego bad muthafuckę i szatkował wrogów na kawałki w niebywałym stylu, „standardowy", nie przeobrażony bohater nie ma w tradycyjnym boju zbyt wiele do pokazania. Co prawda potrafi nieźle przykopać, może używać porzuconych przez wroga broni, a i z jednym sztyletem radzi sobie nieźle, jednak to już nie to samo. Po prostu czuć, że jest o wiele bardziej zręczny niż potężny, więc jego szybkie ciosy niejednokrotnie spotkają się z blokiem ze strony oponenta. Skacząc mu po głowie, odbijając się od ścian i zadając ciosy w ekspresowym tempie szybko dokończymy dzieła obracając go w pył (a raczej piasek), ale brak mi tu tego zabójczego powera, jaki miał Prince przy ostatnim spotkaniu, gdy okręcając się w zwolnionym tempie dookoła kolumny pozbawiał przeciwnika głowy w strugach krwi. Jasne, tu także Piaski Czasu pozwalają na manipulację prędkością rozgrywki – umożliwiają spowolnienie, a nawet cofnięcie akcji, ale jeśli mam być szczery, podczas walki preferuję Mroczniackiego Księciunia. Ten potrafi przywalić, oj tak. W miarę, gdy masakrujemy kolejnych wrogów, jego moc się zwiększa, broń rozbłyskuje złotym światłem, a łańcuch pozwala wielokrotnie zwiększyć zasięg ciosów, także podczas ataków z zaskoczenia, na przykład z góry. Akcje z kolumnami stają się w jego wykonaniu o wiele bardziej sensowne, widać też siłę każdego ciosu, po którym niejeden przeciwnik wyzionie ducha. Combosy stają się od razu podstawą – ich sekwencje wyświetlają się początkowo na ekranie jako część tutorialu, by umożliwić graczowi wyciśnięcie z wojownika ostatnich sił.

Grafika i animacja postaci jest po prostu świetna. Nasz akrobata balansuje na wąskich deszczułkach niczym baletnica, chwiejąc się momentami niebezpiecznie. Wszystkie opisane w powyższych akapitach ruchy Księcia wyglądają bezbłędnie, może poza uderzeniami sztyletem o ścianę, które na chwilę potrafi wytrącić postać z równowagi i przerwać morderczy taniec, na przykład podczas walki. Rozwiązanie – unikać zadawania ciosów w kierunku ścian, he, he. Jeśli już znajdziemy się w ich pobliżu, warto



Rydwany Ognia

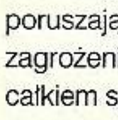
Bardzo dynamiczna sekwencja pościgu na rydwanach była miłą odmianą od nieustannych akrobacji. Szczególnie, że okazała się być połączona z efektownym rozbijaniem pojazdów wroga, które roztrzaskiwały się o ściany w zwolnionym tempie. Żal tylko tych biednych koni, bo to one biegną na przedzie... Po zderzeniu pokładają się lub odpadają na wszystkie strony całkiem realistycznie, a zwycięski Książę kontynuuje wyścig smagając zady swoich wierzchowców lejcami. Co pewien czas jakiś natrętny przeciwnik może mieć ochotę spróbować wtargnąć siłą do naszej fury – wtedy w sukurs przychodzi książęcy miecz, niezwykle cięty na takich cwaniaczków. Do tego wyskoki, drżenie Dual Shocka i oczywiście możliwość cofnięcia akcji o mały kawałek w razie popełnienia śmiertelnej pomyłki. Miło.



Dwa Trony?

Początkowo trzecia część Prince of Persia nosiła podtytuł „Kindered Blades", czyli Bliźniacze Ostrza. Naszym zdaniem brzmi on lepiej niż „The Two Thrones" , czyli Dwa Trony, które budzą jakieś tam niejasne skojarzenia z Dwiema Wieżami – no ale co my tam wiemy o nadawaniu grom tytułu. POP3: Evil Prince Rips Fukkin' Monstah' Heart Out And Eats It brzmi najlepiej.

odbić się, bądź wbiec nieco wyżej i zaatakować z góry. Także wrogowie poruszają się wystarczająco dynamicznie, by w większych grupach stanowić zagrożenie dla książęcego zdrowia. Niektórzy z nich potrafią wykonać całkiem spore susy odbijając się od podłoża rękami i przechodząc prosto do ataku. Łucznicy starają się trzymać dystans i wspierać walczących bronią białą kamratów. Autorzy zadbali o to, by wszystko było dopięte na ostatni guzik, strzelisty styl budowli pozwalał na wykreowanie niebotycznie wysokich miejscówek, tekstury nie pozostawiały wątpliwości, co do prezencji przedstawionych obiektów, zaś ilość szczegółów nadawała grze jeszcze bardziej fachowego wyglądu. Pięknie prezentuje się ogień i dym, także ten jasny, przypominający mgłę. Bardzo dobrze wyglądają efekty świetlne i oświetlenie w ogóle. Do tego ta piaskowa poświata, świetne filtry nakładane na ekran podczas używania Piasków Czasu czy też najbardziej efektownych ruchów i sekwencji walki, nienaganne ujęcia kamery, którą dodatkowo można oczywiście dowolnie poruszać, rozglądać się w trybie FPP, TPP, a w niektórych miejscach oddalać kamerę na odległość pozwalającą ogarnąć całe, nierzadko bardzo złożone lokacje. Możliwość zrobienia zbliżenia przy pomocy prawego analoga także nie pozostała przeze mnie niedoceniona, podobnie jak szybki powrót do normalnego widoku, który następuje automatycznie, jeśli podejmiemy jakąś akcję, która takowego wymaga.



Oprawa audio stanowi bardzo ważny element tej układanki. Powiedziałbym wręcz, że kluczowy. Wielu graczom bardzo spodobał się sposób narracji w Sands of Time, gdzie młodzieniec ilustrował swoimi słowami całą historię. Skurczybyk grający pierwsze skrzypce w Warrior Within miał już o wiele mniej do powiedzenia, ale to zabieg zrozumiały, pozwalający wydobyć z Księcia jego bardziej mroczną naturę i odciąć go od pogodnych, baśniowych korzeni. Wielu osobom bardzo się to nie spodobało, jednak prawda jest taka, że część druga sprzedała się świetnie, pierwsza zaś tylko dobrze. Nie będę rozpoczynał tu kolejnej debaty na temat roli brutalności w grach video, ani ujawniał się ze swymi morderczymi preferencjami… Ups – za późno. Nie chcę przez to powiedzieć, że nie doceniam specyficznego klimatu jedynki; wręcz przeciwnie, uważam, że gra dzięki niemu była produktem naprawdę oryginalnym i wartym swojej ceny. Cieszę się nawet, iż tym razem autorzy zdecydowali się w jakiś sensowny sposób połączyć obydwie koncepcje i już na obecnym etapie mogę stwierdzić, że wyszło im to naprawdę nieźle. Nie spodziewajcie się jednak tym razem ostrej muzyki, ciężkich gitarowych riffów i tym podobnej kanonady dźwięków zachęcających do patroszenia, siekania na plasterki i dekapitacji oponentów zamaszystymi cięciami miecza. Nie w tak oczywisty sposób. Perskie klimaty czuć na każdym kroku, słychać także we wszystkich momentach gry. Nastrojowa muzyka buduje niepowtarzalną, baśniową atmosferę, zaś bardziej dynamiczne i pełne napięcia utwory wkraczają w momencie, gdy przeciwnik dostrzeże Księcia i rzuci się do walki. Niektóre kawałki są naprawdę świetne. Słychać szalejący wiatr, odbijające się echem śpiewy w nieznanym języku, charakterystyczne instrumenty, monumentalne, mistyczne, tajemnicze i przejmujące melodie przeplatają się tworząc przepiękną ilustrację dla nadzwyczajnych widoków, których w tej grze tak wiele. Wszelkie efekty dźwiękowe także są na swoim miejscu i musiałbym szukać na siłę, aby się do któregoś przyczepić. A nie, przepraszam – wyjątkowo irytuje mnie sytuacja, w której bohater najpierw bezgłośnie (ok, z cichym sapnięciem) spada na twarz z kilkunastu metrów, a kiedy po zetknięciu z glebą jego energia życiowa spada do zera, wydaje z siebie jęk, jakby właśnie budził się na ciężkim kacu… Ale to mały szczegół, który jestem skłonny pominąć, tym bardziej, że dzięki użyciu Piasków Czasu nie zamierzam podobnej sytuacji powtarzać zbyt często.

Nasty bugs...

Nie mogę rzecz jasna przymknąć oka na rażące błędy, które w wersji beta charakteryzowały się całkiem sporą częstotliwością występowania. Przelatujący przez ścianę przeciwnik nie zdziwił mnie jednak tak bardzo, jak widoczna do pasa postać Księcia „brodzącego" w ubitej ziemi, niczym w wodzie, po rozbiciu rydwanu. Taka akcja zmuszała mnie do wybrania z menu opcji Quit i zaczynania etapu od początku, podobnie jak fragment gry, gdzie po podniesieniu na chwilę kraty zagradzającej bramę i przejściu przez tę ostatnią wpadłem po prostu w… nicość. Spadając w nieskończoność można było pooglądać horyzont, chmurki i wielką, czarną dziurę, której gracze nigdy nie będą mieli szansy zobaczyć. Mam nadzieję. Na szczęście system save'ów rozwiązany podobnie jak w poprzednich częściach (należy napić się wody we wskazanym miejscu, by odnowić energię i zapisać grę) działał bez zarzutu, a dodatkowo autorzy zawarli w tej wersji specjalne menu pozwalające przenieść się do każdego poziomu z dostępnych na tym etapie produkcji. Tak więc nawet pomimo to, że gra lubiła się niespodziewanie zawiesić tu i tam, nie wywołało tego u mnie zbyt wielkiej frustracji.

Po cichu liczę na delikatne rozszerzenie wachlarza możliwości Księcia pod kątem prowadzonych walk pod jego codzienną postacią oraz rozwinięcie motywu pościgu i walki na rydwanach. Zabrakło mi również napisów do mówionych kwestii, gdyż niekiedy inne odgłosy gry zagłuszają słowa postaci, a dla osób nie znających zbyt dobrze angielskiego, brak napisów będzie stanowił spore uchybienie. Jestem również niezmiernie ciekaw co zaprezentują nam autorzy na dalszych etapach gry, bo przecież nie ma wątpliwości, że czeka ich na nas co najmniej piętnaście.

To, co zobaczyłem do tej pory, utwierdziło mnie w przekonaniu, że warto czekać na ten tytuł. Po całkowicie baśniowej jedynce, mrocznej i krwawej dwójce twórcy zdecydowali się obrać trzecią ścieżkę. Dokąd ich ona zaprowadzi dowiemy się już 2 grudnia (akurat w dniu europejskiej premiery Xboxa 360). Kolejny kamyczek czy może wielki głaz w zimowej lawinie gier? Ubisoft jest na najlepszej drodze, by kolejny raz pokazać klasę.

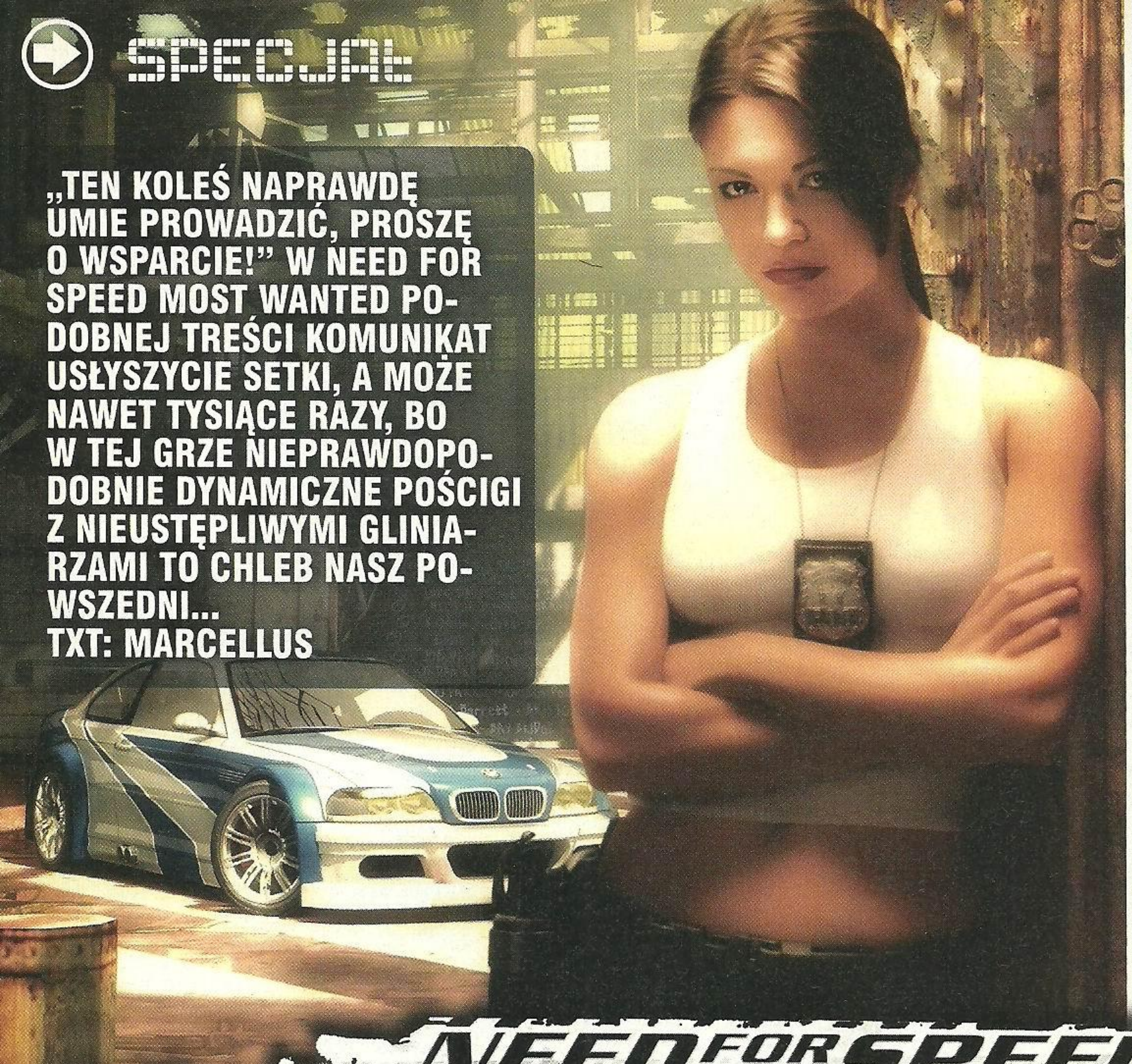
[Oskar] ■ ■

BEZ KABLI. BEZ ZWŁOKI. BEZ ŻARTÓW.

KONTROLER LOGITECH® CORDLESS ACTION do Playstation®2 daje Ci przewagę z odległości do 10 metrów – bez żartów! Działa z wysoką precyzją, a technologia 2,4 GHz firmy Logitech eliminuje kable i opóźnienie. Jest mały, lekki i tak szybki, że łatwo zyskasz przewagę nad konkurentami, którzy wciąż używają innych kontrolerów. Akumulator o dużej pojemności pozwala oddawać się grze przez ponad 50 godzin – z włączoną wibracją.

Logitech

©2004 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i nazwy produktów Logitech są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Logitech. Licencjonowane przez Sony Computer Entertainment Europe Limited do użytku wyłącznie z PlayStation®, PS one® i PlayStation®2 dla rynków PAL. „PlayStation", „△○⊗□" i „PS one" są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment, Inc.



„TEN KOLEŚ NAPRAWDĘ UMIE PROWADZIĆ, PROSZĘ O WSPARCIE!" W NEED FOR SPEED MOST WANTED PODOBNEJ TREŚCI KOMUNIKAT USŁYSZYCIE SETKI, A MOŻE NAWET TYSIĄCE RAZY, BO W TEJ GRZE NIEPRAWDOPODOBNIE DYNAMICZNE POŚCIGI Z NIEUSTĘPLIWYMI GLINIARZAMI TO CHLEB NASZ POWSZEDNI...

TXT: MARCELLUS

NEED FOR SPEED MOST WANTED

I jednocześnie jeden z najsilniejszych punktów tej wprost rewelacyjnie zapowiadającej się gry, która będzie jednym z najmocniejszych (o ile nie najmocniejszym) zręcznościowych racerów nadchodzącej świątecznej gorączki. Po blisko dziesięciu godzinach grania nie mam co do tego najmniejszych wątpliwości.

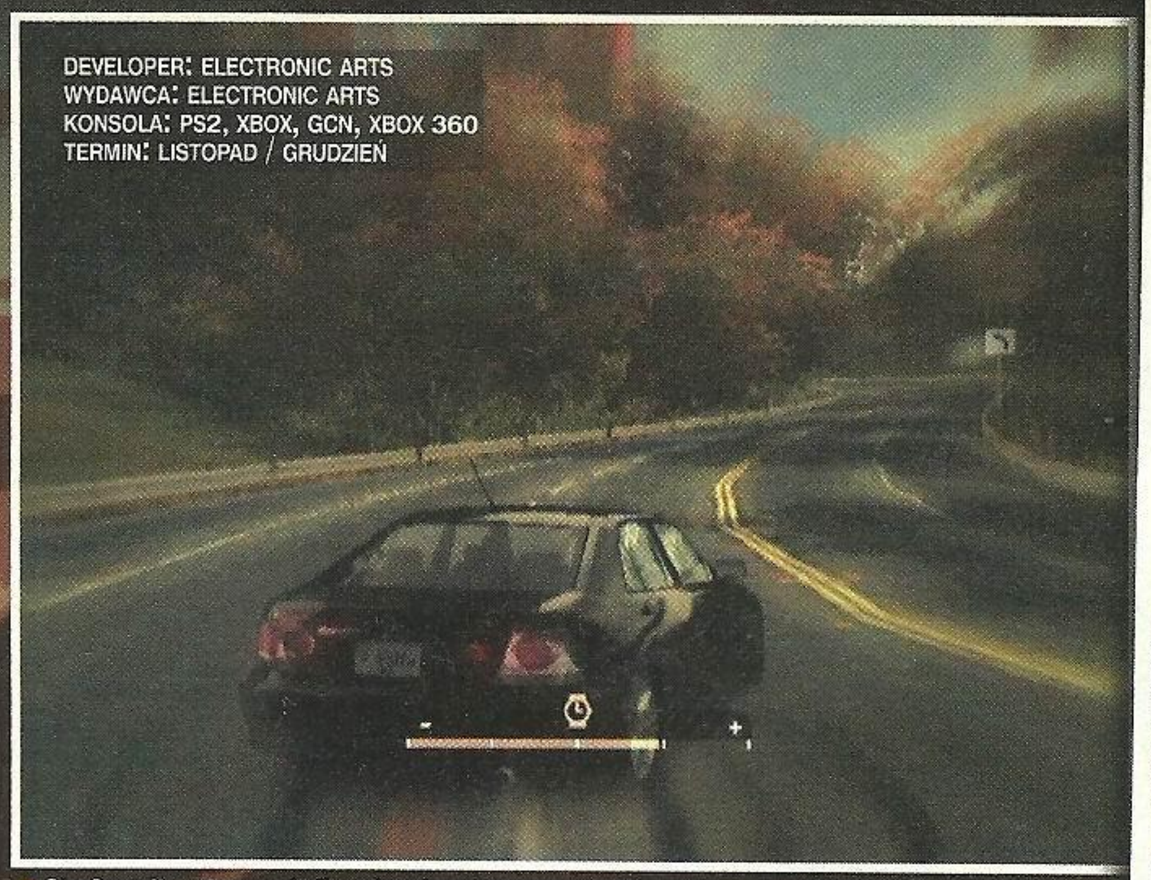
▶ BLENDER!

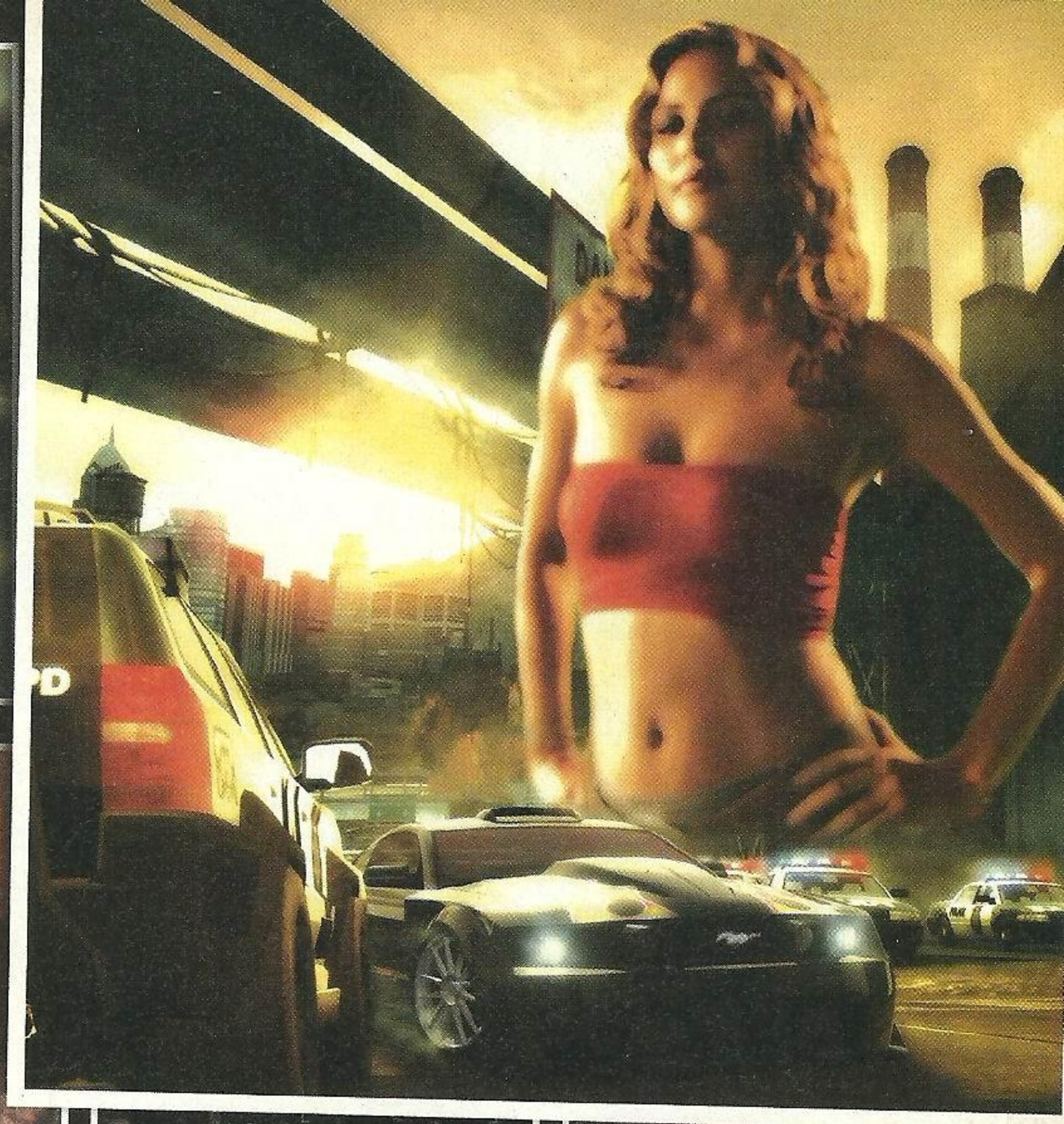
Od dawna wiadomo było, że Most Wanted będzie swoistym połączeniem klasycznej serii Need for Speed (której ostatnim przedstawicielem był NFS: Hot Pursuit, gra świetna, choć nie na każdej z platform, na których się ukazała, wypadła równie okazale) oraz święcącej tryumfy serii NFS: Underground. I rzeczywiście – na pierwszy rzut oka można tę grę spokojnie wziąć za kolejnego Undergrounda. Efekciarskie menusy, klimat nielegalnych wyścigów ulicznych i fabularyzowana kariera przedstawiona w dość długim intrze, w którym filmiki przeplatają się z wyścigami. Ale Most Wanted ma dla nas o wiele, wiele więcej, choć do tego zaraz dojdziemy, a na razie przedstawmy fabułę i zdradźmy, że cała akcja toczy się w dzień, choć pogoda bywa kapryśna, jakaś jesienna taka.

Przedstawiona za pomocą filmików, które stylistyką nieco przypominają *Sin City* (choć są kolorowe) opowiada o dobrym kolesiu, w którego się wcielimy oraz złym kolesiu, którego będziemy musieli pokonać. Ten dobry, czyli my, jeździ wypasioną na maksa beemką, i ma niewątpliwego skilla do tej roboty – pokonuje kilku kolesi, aż natyka się na niejakiego Razora (czyli tego złego), który niczym Dick Dastardly jeździć wprawdzie za dobrze nie umie, ale za to potrafi coś z cichacza uszkodzić lub zepsuć w furze przeciwnika. I oczywiście nie omieszkał trochę pomajsterkować przy „naszym" BMW w wyniku czego psuje się ono na trasie wyścigu, w którym samochody były stawką. Tak nasz sympatyczny i dobry bohater traci swego wypasa, a na dokładkę para gliniarzy wsadza go do pierdla. Gdy z niego wychodzi, czeka już na niego Mia (grana przez modelkę i aktorkę Josie Maran, która jest „twarzą" Most Wanted, a na srebrnym ekranie widzieliśmy ją między innymi w filmie *Van Helsing*) – daje mu melinę i wprowadza w świat nielegalnych wyścigów, w których Razor jest obecnie największym twardzielem (bo, pies go trącał, jeździ NASZĄ „betą"!) i znajduje się na pierwszym miejscu tak zwanej „Czarnej Listy". Lista liczy sobie piętnaście pozycji, a naszym zadaniem będzie pokonanie wszystkich gości, którzy na niej widnieją...

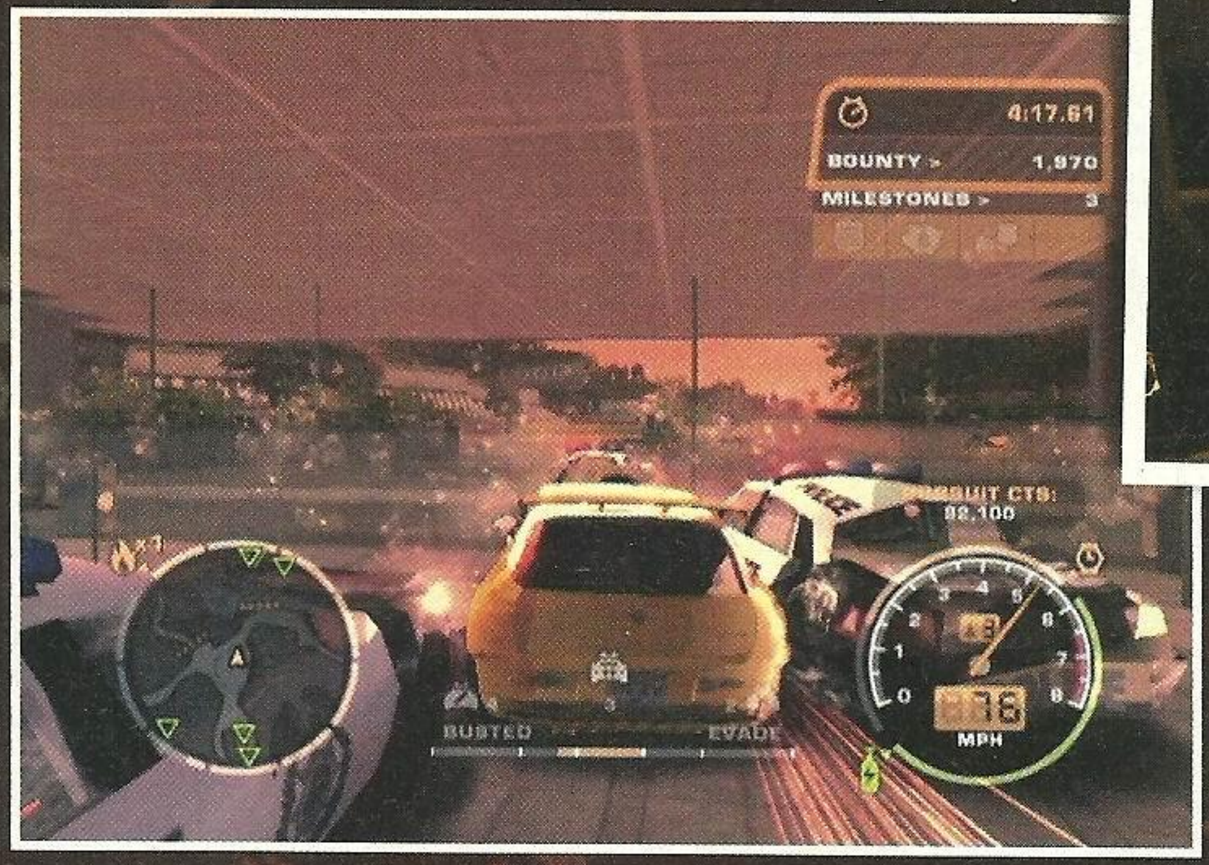
Na początku nieco się zdziwiłem – tylko piętnastu przeciwników, to raczej niewiele, ale szybko przekonałem się, że zabawy na pewno w Most Wanted nie zabraknie. Otóż, moi mili – Most Wanted skombinowało sobie od Underground 2 wielką metropolię,

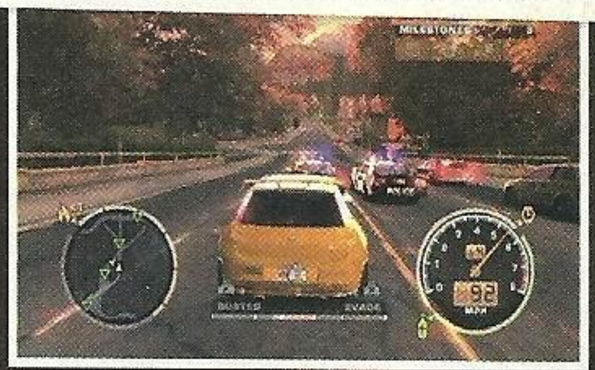
DEVELOPER: ELECTRONIC ARTS
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
KONSOLA: PS2, XBOX, GCN, XBOX 360
TERMIN: LISTOPAD / GRUDZIEŃ





■ Oto Speedbreaker w akcji – więcej o nim przeczytacie w ramce na ostatniej stronie artykułu.





po której, podobnie jak we wzmiankowanej grze, jeździmy sobie w poszukiwaniu adrenaliny wypełniając po drodze zadania, które potrzebne są, by wyzwać następnego kolesia z listy. Zadania owe dzielą się na wyścigi i tzw. „kamienie milowe".

Najpierw wyścigi – jest ich kilka rodzajów – przede wszystkim circuit, czyli zasuwanie wyznaczonej ilości okrążeń, sprint (wyścig od punktu A do B), drag race, czyli rozbudowany w Undergroundowym stylu wyścig na ćwierć mili, a także speed trap, czyli wyścig połączony z podliczaniem sumy prędkości osiągniętych na kolejnych checkpointach (kamerach policyjnych z radarami) oraz toolboth, czyli niemalże klasyczny wyścig znany od dawien dawna z arcade'ów – są wyznaczone checkpointy (w tym wypadku – budki na autostradzie pobierające opłaty za przejazd) oraz jest upływający czas. Za dojechanie szybciej dostajemy bonus o tyle sekund, o ile przed czasem zameldowaliśmy się przy toolboth.

Każdy z tych wyścigów jest nieco inny, każdy emocjonujący i niemal do każdego (oprócz drag race) potrafią w najmniej sprzyjającej chwili dołączyć się policjanci...

▶ PSY GOŃCZE

I tu zaczyna się zabawa – nie dość, że trzeba martwić się, jak pokonać przeciwników, to jeszcze unikać policji, która podczas wyścigów jest dość namolna. Ale najlepsze przychodzi wraz z przejechaniem linii mety – otóż policja wcale nie ma zamiaru przerywać zabawy w kotka i myszkę i pościg za nami jest kontynuowany! Przyznam, że trochę mnie to zaskoczyło. Myślałem, że, jak to w grach bywa, pościg grzecznie się zakończy wraz z końcem rywalizacji. A tu koniec wyścigu bardzo często jest dopiero początkiem świetnej zabawy, w której gnamy po mieście z nieprawdopodobnymi prędkościami i próbujemy za wszelką cenę nie dać się złapać.

O ile na początku nie jest to specjalnie trudne, to już po pokonaniu 12 osoby z Czarnej Listy zaczynają się prawdziwe zmagania z policją, które wymagają od nas nie tylko umiejętności prowadzenia samochodu, ale także rewelacyjnej znajomości przeogromnego miasta – wszystkich zaułków, skrótów, skoczni i tym podobnych. Wprawdzie jeżdżąc po autostradzie z trzema stówami na pace można bardzo długo nie dać się zatrzymać, ale policji raczej w ten sposób nie zgubimy. Tego dokonamy korzystając z dwóch fajnych patentów zamieszczonych w Most Wanted. Pierwszy, na mini mapce umieszczonej w dolnym lewym rogu ekranu, oznaczony jest trójkątem i oznacza coś, co możemy rozwalić, a co zatrzyma jadących nam na ogonie stróżów prawa. Może to być stacja benzynowa, rusztowanie, wielki zbiornik na wodę, reklama pączków (hehe, ulubionej przekąski każdego prawdziwego policjanta) i mnóstwo innych rzeczy. Ale zatrzymanie pogoni i urwanie się jej (na dole ekranu pojawia się pasek „Cooldown") to jeszcze nie koniec zabawy – policja nadal jest bardzo żywotnie nami zainteresowana, co wyraźnie słyszymy w głośnikach cały czas podsłuchując częstotliwość, na jakiej porozumiewają się policjanci. Dowiadujemy się na przykład, że wprawdzie chwilowo zaniechano pościgu, ale policja nadal będzie patrolować okolicę... Patrzymy na pasek Cooldown (który po napełnieniu się do końca sprawi, że gliniarze wrócą do jedzenia pączków), ale ten coś powoli się zapełnia. Bardzo powoli – coś koło minuty, a w tym czasie niemal na pewno trafimy na jakiegoś nadgorliwego policjanta i zabawa zacznie się od nowa. Po chwili dostrzegamy jednak, że na mini mapce zielone trójkąty zastąpione zostały błekitnymi kółkami, które oznaczają miejsca, w których możemy się przyczaić i policja nas prawie na pewno nie wypatrzy. A na dokładkę pasek Cooldown napełni się w kilkanaście sekund. Wiecie co to oznacza? Że nie tylko trzeba pościg władować na przeszkodę i mu umknąć, ale też załatwić sprawę, jak najbliżej miejsca, w którym się przyczaimy – jest więc też kombinowanie! Jeżeli wszystko dobrze załatwimy – gra podsumuje pościg: koszt jaki poniosło miasto, ilość uszkodzonych samochodów policyjnych, złamane przepisy, czas pościgu, itp. Tu właśnie kryją się „kamienie milowe", o których myśleliście, że już zapomniałem. Otóż gra wyznacza nam ile mamy uszkodzić policyjnych fur, jak szybko uciec, jak duże zniszczenia wywołać i tak dalej – masa zabawy, szczególnie, gdy gra wyznaczy nam dość dużą kwotę strat, jakie mamy spowodować. Pomyślcie tylko – jeden z pościgów, w którym brałem udział na początku gry, kosztował miasto pół miliona zielonych i trwał piętnaście minut! Kwadrans nieustannego skupienia, szukania drogi ucieczki, przyczajania się i bycia zauważanym na nowo... A policja nie jest w ciemię bita – wielokrotnie przebijałem się przez blokady, które ustawiali na trasie mojego przejazdu, wjeżdżali za mną w każdy skrót, wspólnie kompletnie rozjeździliśmy pole golfowe i park oraz zwiedziliśmy campus uniwersytecki. W końcu ich zgubiłem i wiecie co przyszło mi do głowy! Pamiętacie Osła? „Zróbmy to jeszcze raz!" Ha, taka właśnie jest siła policyjnych pościgów w Most Wanted – chce się więcej i więcej.

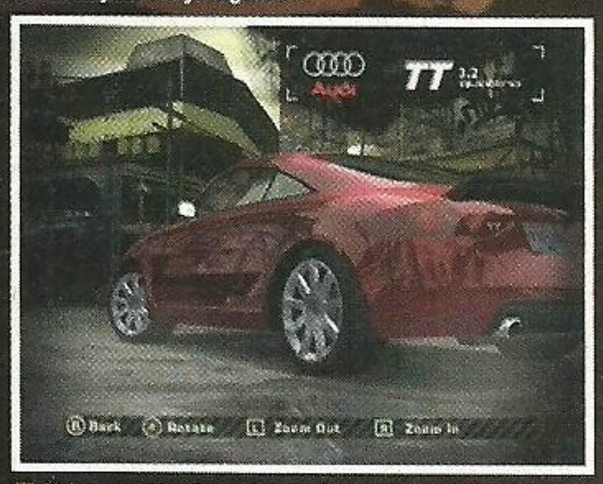
Ale nie zawsze będzie tak słodko. W pewnym momencie służby porządkowe orientują się, że zwykłe radiowozy nie wystarczą na naszą coraz mocniejszą furę

JEDEN Z POŚCIGÓW, W KTÓRYM BRAŁEM UDZIAŁ KOSZTOWAŁ MIASTO PÓŁ MILIONA ZIELONYCH I TRWAŁ PIĘTNAŚCIE MINUT! KWADRANS NIEUSTANNEGO SKUPIENIA I CIĄGŁYCH EMOCJI!

ANTYRADAR

Na górze ekranu widnieje paseczek antyradaru, który ma dwojakie zadanie – podczas free roamingu po mieście ostrzega nas przed policją – pika coraz szybciej im bliżej jesteśmy policji – do nas w tym momencie należy, czy przyhamujemy i będziemy grzecznie i przepisowo jechać, czy sprowokujemy drani rycząc silnikiem na całą okolicę. Podczas wyścigów speedtrap sygnalizuje natomiast zbliżanie się do miejsca pomiaru prędkości, czym oczywiście sugeruje nam wciśnięcie gazu do oporu.

Każdy kolejny przeciwnik z „Czarnej Listy" ma coraz wyższe wymagania.

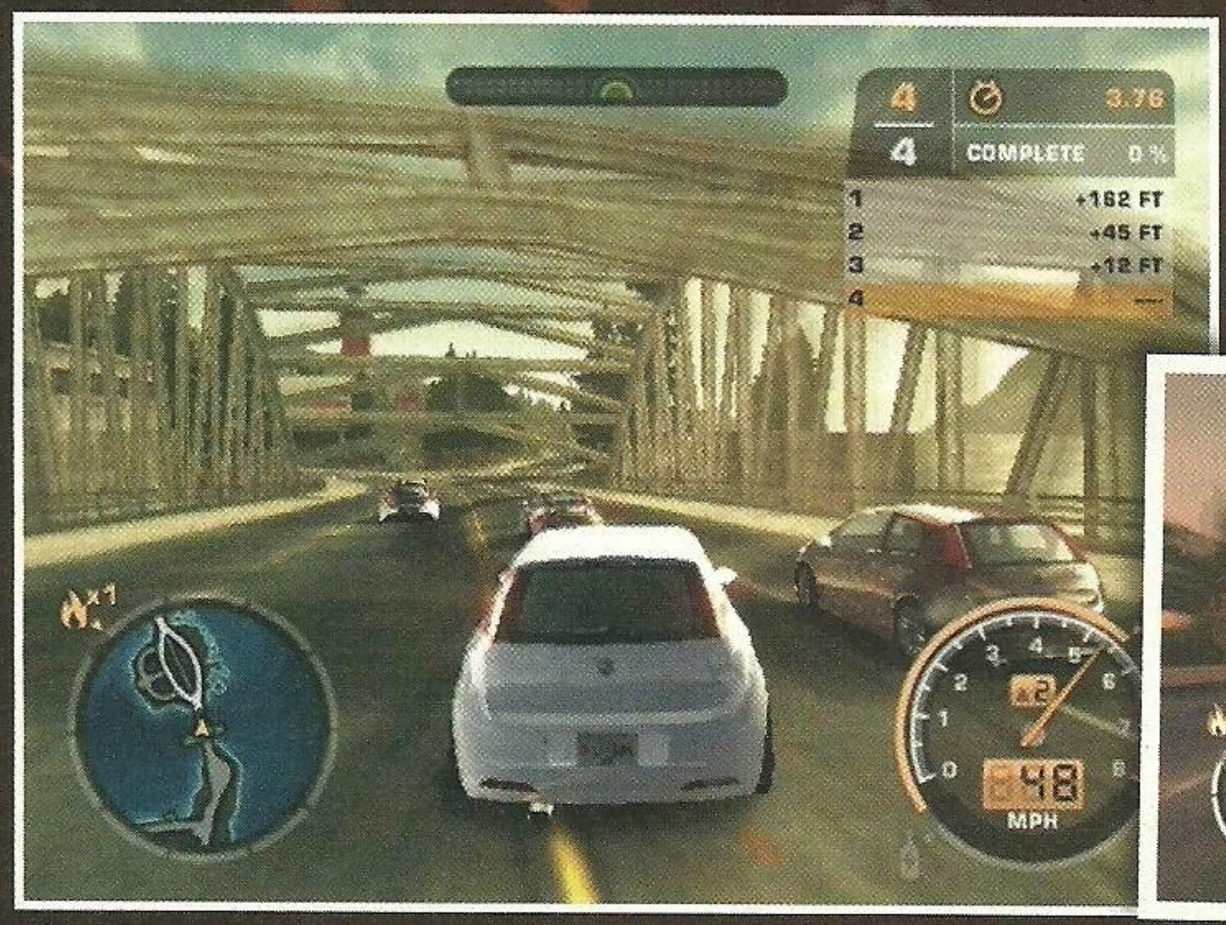


Na początku fury są niezbyt ekscytujące. W grze. W „realu" nie pogardziłbym TeTetką...

i do akcji wkraczają szybsze samochody, które dość swobodnie dotrzymują nam kroku. A na dokładkę ich kierowcy są lepsi – potrafią zepchnąć z drogi i przyszpilić, nie dają się łatwo wymanewrować i ucieczka przed nimi to prawdziwe wyzwanie.

A to nadal nie koniec emocji związanych z pościgami – blokady stają się potężniejsze, uczestniczą w nich duże terenówki, które nie dają się tak łatwo zepchnąć, a czasami nadlatuje też helikopter, przed którym naprawdę ciężko się jest schować – myślałem raz, że po wjechaniu do podziemnego garażu będę bezpieczny, ale wypatrzyli mnie najwyraźniej jak do niego wjeżdżałem i, w mordę, wysłali samochody z obu stron, co sprawiło, że zostałem schwytany. A zatrzymanie przez gliny do miłych doświadczeń nie należy – jest kosztowne i bolesne. Kosztowne, bo trzeba zapłacić mandat, a jeżeli narobiliśmy dużo szkód, to będzie to mandat wysoki, a na dokładkę nasza fura może trafić na policyjny parking i następny nasz wyścig będzie co najwyżej sprintem do autobusu. A bolesnym, bo wkurzeni stróże prawa (obu płci, co fajniejsze), wcale się z szalonymi kierowcami nie patyczkują – na ekranie

Oto wspomniane w tekście budki do pobierania opłat za przejazd autostradą. Jako notoryczni piraci drogowi oczywiście nie płacimy, a na dokładkę możemy taką budkę rozwalić, co podbije koszt pościgu.



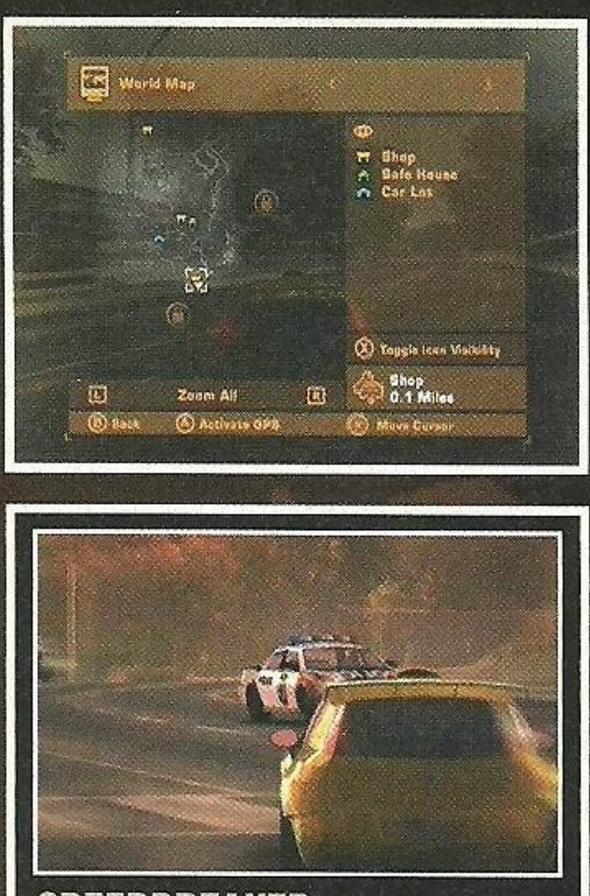
pojawia się jakby relacja z wiadomości TV, twarz głównego bohatera newsów jest rozmazana, obraz śnieży, a policjanci próbują go skuć i wepchnąć do suki. Ten się stawia i szarpie, więc za pomocą prostych, acz skutecznych środków zostaje sprowadzony do parteru lub zostaje zmuszony z bardzo bliska podziwiać czarną maskę policyjnego wozu. Fajny pomysł, trzeba przyznać.

OK, nie zdradzę wszystkich fajnych patentów, którymi ta gra jest wprost naszpikowana, bo muszę coś zostawić dla recenzenta, ale powiem jeszcze, że wszystkie nasze dokonania zapisywane są w policyjnej bazie danych, do której mamy zresztą dostęp. A tam nasze najbardziej kosztowne pościgi, informacje o samochodach, którymi jeździmy i wszelkie inne, mniej lub bardziej istotne, statystyki – na przykład to, ile razy przebijaliśmy się przez blokady, a także inne niespodzianki. Aha, baza danych policji jest fajnie, staromodnie przedstawiona – zielone literki na czarnym tle i charakterystyczne pikanie, gdy na ekranie pojawiają się kolejne znaki. Niby nic ważnego, ale robi klimat.

▶ PODEJRZANY UCIEKA ZIELONĄ TOYOTĄ SUPRA!

Oczywiście w Most Wanted znajdziemy najbardziej wypaśne fury na świecie, choć może nie tak do końca. To w Underground były efektowne bryczki, w Most Wanted są przede wszystkim bardzo szybkie samochody. Choćby Toyota Supra, ale to zaledwie wierzchołek góry lodowej – dalej jest midzy innymi Vauxhall Monaro, Aston Martin DB9, czy Dodge Viper SRT 10, a potem zaczynają się fury dla baaardzo bogatych: Lamborghini Murcielago, Ford GT, Mercedes-Benz SLR McLaren. Będą też fury bonusowe – między innymi właśnie nasza „beta" M3 GTR, która jest bodajże najmocniejszym samochodem w tej grze.

Fury można oczywiście tuningować zarówno wizualnie, jak i pod względem osiągów, ale nie będzie to tak rozbudowane (szczególnie upiększanie), jak w NFS: Underground 2. Ale i tak wybór części jest całkiem spory i przy dopracowywaniu wyglądu samochodu można spędzić naprawdę mnóstwo czasu, a wynik pieści nasze oczy niezmiernie. Podobnie jak grafika podczas zasuwania ulicami ogromnego Rockport. Wystarczy powiedzieć, że jest to Underground 2 w dzień i już wiadomo, że źle na pewno nie będzie. Może i nie jest to gra jakoś specjalnie piękna, ale ma dwie rzeczy, które są najistotniejsze dla wyścigów – urywającą łeb prędkość i płynną animację, która w wersji preview przycinała naprawdę bardzo sporadycznie. A to nie byle co, bo to, w co grałem, dalekie było od ukończenia – czasami gra się po prostu wieszała, momentami trzeba było poczekać dłuższą chwilę, aż dorysuje się krajobraz przed



SPEEDBREAKER

Oto bullet-time dla samochodów, czyli Speedbreaker – po jego odpaleniu czas zwalnia na kilka/kilkanaście sekund, a my możemy spróbować uratować się z trudnej sytuacji, gdy na przykład władowaliśmy się przy 250 km/h na czołowe z tirem, albo chcemy wykonać manewr ominięcia blokady lub gwałtownie zawrócić. Świetny patent i na maksa efektowny, choć fura zdaje się podczas niego nie mieć kontaktu z podłożem. Szkoda, że w „realu" tak nie można...

startem wyścigu, a niektóre kolizje sprawiały, że lądowałem w dziwnych miejscach.

Słów może jeszcze kilka o olbrzymim mieście, po którym już niedługo będziemy ganiać się z policją – jak wspominałem, jest ono chyba nawet większe od tego z Underground 2 i dzieli się na trzy części – przedmieście z campusem uniwersyteckim, parkiem, polem golfowym i krętymi uliczkami z niską zabudową; dzielnicę przemysłowo-portową oraz tzw. City, czyli centrum miasta – drapacze chmur, dość szerokie ulice i piękny kawałek kilkupasmowej obwodnicy, po której można śmigać z prędkościami grubo przekraczającymi 300 km/h. Miasto jest naprawdę przeogromne i w sumie bardzo podobne do tego z NFSU2, ale podstawową różnicą pomiędzy nimi jest policja i to, że naprawdę warto je poznać, żeby ubarwić sobie pościgi – są tu na przykład skocznie przy których kamera pokazuje nasz samochód w zwolnionym tempie – naprawdę trzeba zobaczyć, jak razem z nami lecą policyjne wózki.

▶ I'M BUSTED!

Most Wanted zajmuje obecnie bardzo wysokie miejsce na mojej liście „Most Wanted" gier najbliższych miesięcy. Szczególnie, że ukaże się też na Xbox 360 i tam po prostu będzie musiał wyglądać prześlicznie. Ale także dlatego, że jest po prostu fajną grą łączącą stare (Hot Pursuit) z nowym (Underground). A pościgi, powtórzę to jeszcze raz, są niesamowitą frajdą. Przypomniały mi się czasy pierwszego i drugiego Drivera – tam też uciekanie przed glinami było niezwykle miodną zabawą. ■■

NOWOŚCI

79,90 zł

PREMIEROWY HIT CENOWY

Rewelacyjne NOWOŚCI w rewelacyjnej cenie

AKCESORIA do WSZYSTKICH KONSOL

NAJWIĘKSZA oferta W POLSCE

IQ PUBLISHING jest wyłącznym dystrybutorem tych gier w Polsce. Pełną ofertę blisko 40 tytułów znajdą Państwo na stornie **www.iqp.pl**. Co miesiąc 5-10 nowych pozycji, także gry na inne platformy oraz najbogatsza w Polsce oferta akcesoriów. Gry dostępne także w dobrych sklepach komputerowych oraz w takich sieciach jak MEDIA MARKT, SATURN, CARREFOUR, MEGA AVANS, EMPIK, GEANT, AVANS i innych.

IQ Publishing s.c. 04-766 Warszawa, ul. Trakt Lubelski 163 lok. 34 Tel. +48 22 613 26 36 Tel./faks +48 22 613 27 29

Pełna oferta NA www.iqp.pl lub www.exerion.pl

RECENZJE

Wystawiamy oceny najnowszym produkcjom

RECENZENCI W LISTOPADZIE

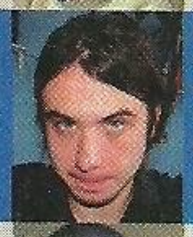
Świetne gry nas po prostu zalały...

BLIZZARD BEAST
Blizz przesyła nam Pozdrowienia z Moskwy, gdzie wcielił się w agenta JKM, tego, co to lubi martini wstrząśnięte, nie mieszane. Roztrzaskał też mnóstwo czach w Resident Evil 4, tak dużo, że aż opis musiał zrobić.

KAXI
Kaxi już drugi miesiąc cierpi na niedosyt gier wyłącznie na GameCube'a – zlituj się nad nim Nintendo, bo nam do szczętu zmarnieje chłopaczyna! Z braku laku zabrał się za piłkę nożną w postaci FIFA 06 na NDS.

MATT
Człowiek-orkiestra – machał kataną i miotał gwiazdkami w Ninja Gaiden, obijał mordy i łamał kości w Urban Reign, dbał o higienę i zdrowie psychiczne swego ludka w The Sims 2, a także uskuteczniał wygibasy przed EyeToyem.

MARCELLUS
Wreszcie mógł ocenić Pro Evo 5, choć z jego opinią nie zgadza się np. Qoora. Podejrzewamy jednak, że jego niechęć ma jakiś związek z kilkoma przegranymi Memorialami... Oprócz tego porajdował trochę na PSP z Colinem w WRC.



MIELU
W czasie świątecznej gorączki Mielu ma trochę odpoczynku od crapulców i dostał do recenzji całkiem dobre gry. Wykrwawiał się w BIA: Earned in Blood i wygrzewał na tropikalnej wyspie w Far Cry: Instincts.

GRABARZ
Ślepy Voldo znów jest na tapecie, bo Grabarz dorwał się do swego ulubionego Soulcalibura. Trzeciego. Ale to nie wszystko – jest po prostu zachwycony nieprzeciętnym klimatem przygodówki znanej jako Fahrenheit.

GULASH
Wiecznie zapracowany Gulash w końcu mógł się naprawdę dobrze rozerwać podczas wyrywania kręgosłupów w przefajnym Mortal Kombat: Shaolin Monks. Podobał mu się także Battlefield 2: Modern Kombat... znaczy się Modern Combat.

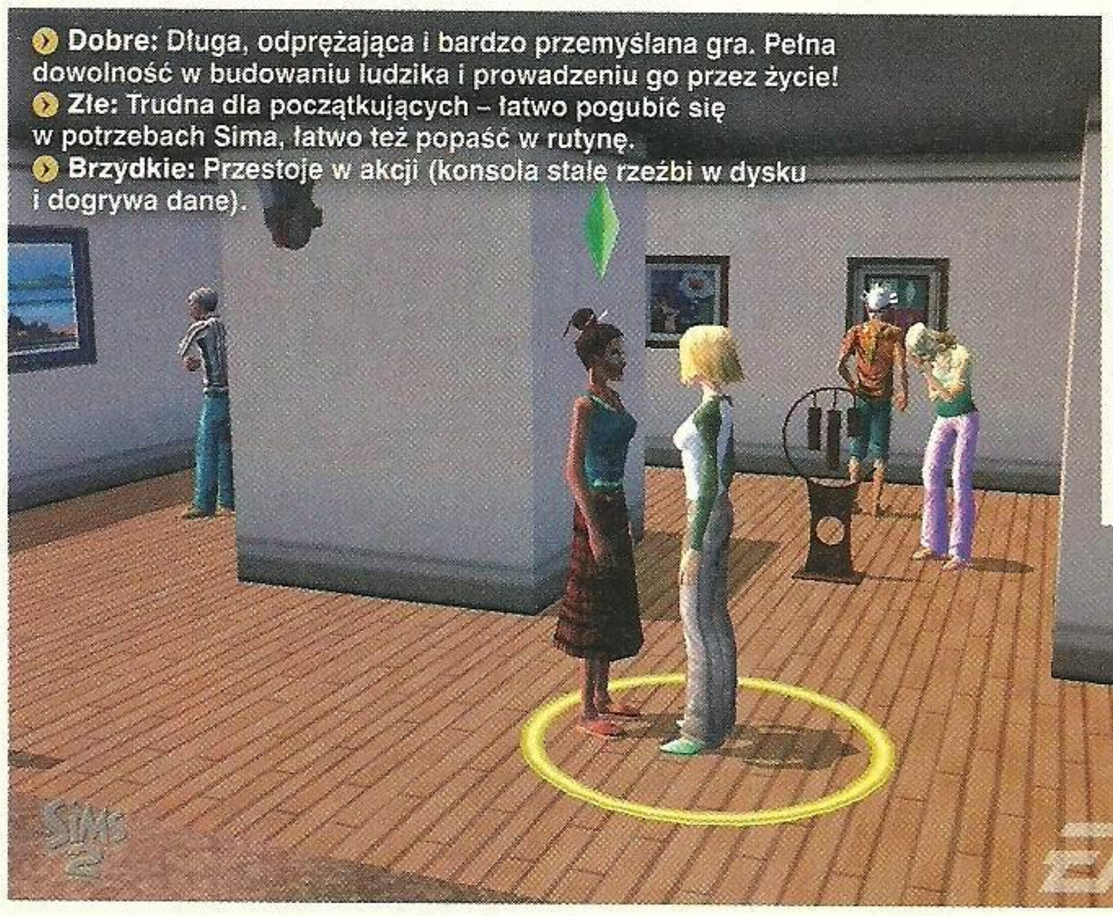
OSKAR
A Oscar... nadal czeka na Final Fantasy XII, tak samo jak rok temu. W tym miesiącu pocieszał się na dwa sposoby – szalał na VIP Party przed PlayStation Experience oraz grał w lekkie i przyjemne Radiata Stories, a jakże, od Square-Enix.

QOORA
W Xenosaga II: Jenseits von Gut und Bose zgłębiał filozofię Nietzschego w japońskim, zakręconym ujęciu... Od razu się słowa przeboju przypominają: „jak czułbyś się [...] gdyby w kuchni ktoś przy dziecku mówił po niemiecku"...

JAK OCENIAMY GRY?

Różnie. Każdy autor ma swoje preferencje, ulubiony gatunek gier, serie czy tytuły. Osobno oceniamy grafikę, dźwięk i miodność, czyli przyjemność płynącą z zabawy. Jednak wspólnym i najważniejszym kryterium przy ocenianiu gier w Neo Plus jest pytanie: czy zapłaciłbym za tę grę?. Tak się bowiem składa, że gry konsolowe nie rosną na drzewach i nie dostaniesz trzech za darmo kupując kolorowy magazyn. To najczęściej wydane dwie stówki. Na nic wysokie oceny cząstkowe, jeśli autor uzna, że danej gry po prostu nie warto kupić.

0-1	Najgorsza rzecz, jaka może przytrafić się recenzentowi.
1-2	Ocena zarezerowowana dla gier firmy Midas. Crap.
2-3	Bardzo słabo. Odrzut, który przypadkiem trafił na rynek.
3-4	Jest źle, ale to jeszcze nie poziom Midasów.
4-5	Gra, która w założeniach miała być przeciętna. Zonk.
5-6	Przeciętniak - Nie wnosi nic do tematu. Można zagrac.
6-7	Poprawne rzemiosło, bądź zbugowany pseudo-hit.
7-8	Dobra rzecz. Coś nie zagrało, żeby była bardzo dobra.
8-9	Bardzo dobra pozycja, nie rozczarujecie się.
9-10	Doskonała gra. Warto kupić, warto zagrać.
10	Doskonała, a w dodatku przełomowa. Prawdziwa perełka.



THE SIMS 2

OBOWIĄZEK CZYSZCZENIA TOALET SPADA NA NAS

Darujmy sobie czerstwy wstęp o tym, jak popularne (i kultowe) stało się The Sims. Wystarczy, że w samym 2004 roku tytuły z tej serii rozeszły się w nakładzie 16 milionów sztuk (wszystkie platformy), a to oznacza, że apetyt na dzieła Maxis jest przeogromny. Trzeba szczerze przyznać, że na tle mordobić, wyścigów i slasherów 3D, Simsy zawsze stanowiły przyjemną odmianę. Fajnie jest czasem w zalewie brutalności zagrać w tytuł, który nagradza za bycie punktualnym, czystym, wesołym i modnie ubranym. W świecie Simsów nie ma miejsca na potwory, przerośniętych bohaterów, czy bezmózgą siekę. Jest natomiast miejsce na szukanie pracy, poznawanie przyjaciół, dbanie o higienę, zmywanie naczyń oraz całą masę drobnych spraw, którymi zajmujemy się na co dzień.

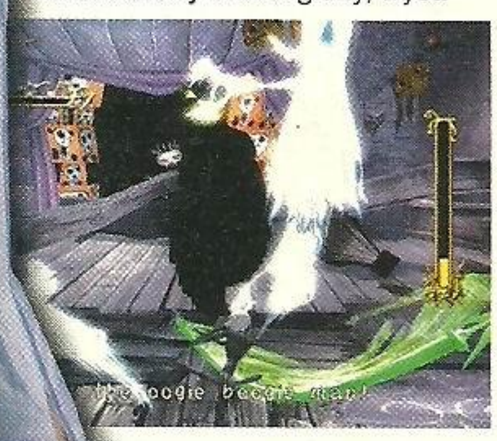
→I ZRÓB SOBIE SIMA

Nie jest tajemnicą, że **The Sims 2** idzie przetartą przez serię ścieżką. Zadaniem graczy będzie przygotowanie od zera postaci, wprowadzenie jej w środowisko gry i stałe czuwanie nad jej potrzebami. Brzmi banalnie, ale przyznam, że gdybym przygodę z Simsami rozpoczynał dopiero teraz, ciężko byłoby mi się połapać w jej mechanizmach. Bardzo trudno jest tak zorganizować czas naszemu człowiekowi, żeby był syty, zrelaksowany i zdrowy psychicznie. Hej, początkujący – ani się obejrzycie, jak pęcherz Waszego bohatera ulegnie przepełnieniu, a on sam popadnie w depresję z powodu bezrobocia i zacznie śmierdzieć, bo zbyt często rozminiecie się z łazienką. Potrzeba naprawdę dużo czasu, żeby połapać się i opanować wszystkie wskaźniki gry, dlatego nie jestem przekonany, czy „dwójka" to dobry pomysł na start z tą serią. Na szczęście już pierwsze misje nauczą Was, jak zarabiać pieniądze, dekorować dom, poznawać ludzi, dbać o higienę i dobre samopoczucie ludzika. Im dalej w grę, tym więcej samodzielnych decyzji i oczywiście momentów, w których wszystko można doszczętnie popsuć.

W grze nie mogło oczywiście zabraknąć całej masy czynników motywujących do zabawy – tylko przez jeden weekend udało mi się odblokować kilkaset dodatków, w tym nowe przepisy (tu się gotuje), stroje (dba o wygląd), meble (dekoruje dom), lokacje, ogłoszenia o pracy i nocne kluby. Najbardziej wytrwali z Was dotrą do blisko 350 featurek ubarwiających życie Sima.

→I ZROZUM SIMA SWEGO

Na siłę można przyczepić się do braku logiki w świecie Simów. Czy wiecie, że robiąc sobie rano śniadanie (za ostatnie pieniądze), przed odwiedzeniem toalety i w ogóle żyjąc w nędzy, oświadczyłem się sąsiadce? Ha, kobieta nie tylko przyjęła moje oświadczyny, ale zupełnie nie zważając na straszliwy brak higieny, wycałowała mnie jak małe dziecko! Najwyraźniej przypadła jej do gustu natura romantyka, którą na wstępie obdarzyłem moją postać.



Jedną z nowości w **The Sims 2** jest właśnie to, że budując bohatera określamy jego aspiracje. Tylko od Was zależy, czy będzie to zimnokrwisty biznesmen, imprezowicz, filozof, romantyk, czy jeszcze inna bestia. Okazuje się, że każdy z nich do szczęścia potrzebuje innych rozrywek. Romantyk szuka kobiet (najlepiej kilku), biznesmen wyrywa się do pracy, a imprezowicz nie potrafi spokojnie usiedzieć w jednym miejscu. Sprawa jest o tyle ważna, że aby konkretny Sim czuł się dobrze, musicie używać innych środków. Filozof nieźle znosi bezrobocie, ale biznesmen popada w skrajną depresję – pamiętajcie o tym.

W nowe Simsy zagrać można tak naprawdę dwojako. Tryb kariery postawi nas w obliczu odgórnie narzuconych zadań, natomiast Freeplay pozwoli bawić się w pana i władcę, a świat gry zbudować według własnych zasad. Tak, czy inaczej, roboty w **The Sims 2** jest zatrzęsienie. Firma Maxis poszła na rękę konsolowcom, dzięki czemu postacią sterować można teraz za pomocą analogowego pada. A nie wstrętnego kursora. Niestety, nadal dokuczają mi długie przestoje podczas zabawy. Rozumiem, że świat gry jest przeogromny, ale Maxis mogłoby w końcu przeczytać podręcznik o doczytywaniu danych w locie.

The Sims 2 to gra naprawdę przyjemna i solidnie przemyślana. Poprawione sterowanie i nowe tryby raczej nie przekonają do zabawy zawziętych przeciwników serii. Pozostałym z Was zapewnią całe tygodnie ostrego kombinowania.

Matt ■ ■

PS2 | Xbox | GCN | PC — Przyjemna i przemyślana... strategia!

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Maxis
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://thesims2.ea.com/

7.5

- **Dobre:** Zakręcona i rozbudowana fabuła oraz w miarę ciekawy system walki.
- **Złe:** Krótsza od poprzedniczki. No i trudno ją zrozumieć bez zapoznania się z fabułą pierwszej części.
- **Brzydkie:** Grafika, nawet jak na RPG, odstaje od dzisiejszych standardów.

XENOSAGA EPISODE II
JENSEITS VON GUT UND BOSE

Filozofia Fryderyka Nietzsche to tylko jedna z inspiracji twórców Xeno. Zaraz za nią w kolejce czeka anime Akira w reżyserii Katsuhiro Otomo.

VORSPIEL EINER PHILOSOPHIE DER ZUKUNFT

Ok, doskonale wiem, że intryguje Was kolejny niemiecki podtytuł gry z serii Xenosaga. Wobec tego szybkie równanie mające znaleźć wspólny mianownik takiego nazewnictwa i odkryć przed Wami wielką zagadkę serii Xeno. To tak na dobry początek. No to lecimy… „Der Wille zur Macht" + „Jenseits von Gut und Bose" + „Also Sprach Zarathrusta" = ??? Nie, niestety, nie masz racji, to nie są tytuły najnowszych hitów porno z bawarskiej wytwórni filmowej „Mach mich an". No dobra, tym wspólnym mianownikiem jest nazwisko najsłynniejszego filozofa naszej ery – Friedricha Nietzsche, bowiem te egzotycznie brzmiące nazwy to po prostu tytuły jego najbardziej monumentalnych dzieł (w sensie treści, nie objętości), które wstrząsnęły fundamentami współczesnej filozofii. W ogóle okazuje się, że pan Fryderyk to bardzo popularna persona pośród autorów gier video, bowiem na PS2 zawitała jeszcze co najmniej jedna gra wykorzystująca tytuł jednego z dzieł mistrza. Mowa oczywiście o platformówce „Beyond Good and Evil", której tytuł w oryginale brzmi… „Jenseits von Gut und Bose". Ha! I tak oto koło się zamyka. W porządku, ale co tak poważne nazewnictwo oznacza dla zwykłego gracza, który akurat nie ma ochoty dochodzić prawdy o wszechświecie, a pragnie jedynie zagrać w dobre i w miarę rozbudowane RPG?

→I WOLA MOCY

Otóż, przede wszystkim, oznacza to baardzo skomplikowaną i zakręconą fabułę wymagającą maksimum uwagi. Pierwsza część Xenosagi nie została niestety wydana w Europie, jednak Namco przygotowało nam pewną niespodziankę mającą ułatwić odnalezienie się w świecie gry, ale o niej przeczytacie już w ramce. Wracając jednak do fabuły – największy nacisk położono nie tylko na iście filozoficzne przesłanie, ale także na niezwykle rozbudowany rozwój postaci. Praktycznie każdy bohater może pochwalić się własną osobowością i chociaż poniektórzy znają już sylwetki postaci z epizodu pierwszego, to zawsze miło jest dowiedzieć się czegoś więcej o Momo, Shion, czy Zyggim. Nowych postaci również tutaj nie brakuje, toteż przeróżnych zależności pomiędzy bohaterami oraz mrocznych tajemnic dopatrzycie się bez liku. Sama historia rozgrywa się natomiast niemal zaraz po zakończeniu części pierwszej, kiedy to specjalna jednostka w składzie Canaan i Chaos, wspólnie z kapitanem Uzuki starają się przejąć URTVs, będące… hmmm… żywą bronią biologiczną. Zostawmy jednak fabułę, bo aby poznać wszystkie jej tajemnice należy samemu zagrać w Xenosagę i zapewniam, że pod względem historii mamy tu do czynienia z jednym z najbardziej rozbudowanych tytułów na PS2.

Fabuła fabułą, ale równie ważnym elementem RPG jest system, a ten w Xenosaga II prezentuje się naprawdę dobrze, chociaż w stosunku do części pierwszej został mocno uproszczony. Jako że gra przedstawia swego rodzaju odmianę Cyberpunku, to naturalnie nie znajdziemy tutaj magów, czarownic, wampirów i tym podobnych stworzeń, a do walki stawać będą raczej androidy, Realianie (nowa superrasa), ludzie oraz specjalne maszyny bojowe. W sumie schemat pojedynków jest taki sam, jak w każdym innym RPG. W zależności od rodzaju walki (oprócz normalnych pojedynków drużynowych są także potyczki w mechach) bohaterowie dysponują nieco innym arsenałem zagrań, ale ogólnie rzecz biorąc różnice są niewielkie. I tak, tradycyjnie, można próbować zaskoczyć przeciwnika atakiem bezpośrednim, wycelowanym w jedną z trzech wysokości (góra, środek, dół), użyć Eteru (będącym odpowiednikiem magii), bądź też wykorzystać opcję „Stock" pozwalającą skumulować energię na następną turę. Właśnie ta ostatnia opcja jest szczególnie ciekawa, jako że pozwala łączyć kilka ciosów danej postaci, a w niektórych przypadkach nawet odpalać wspólne combosy z innymi członkami ekipy. W trakcie potyczek można naturalnie używać przeróżnych przedmiotów, dodatkowych umiejętności oraz specjalnych pułapek dających przeciwnikom negatywny status, ale nie są to jednak zmiany mające wstrząsnąć światem RPG. Ogólnie rzecz biorąc warto poświęcić trochę czasu na zapoznanie się z systemem, ponieważ walki w Xenosadze będzie naprawdę mnóstwo i nawet wizualizacja wrogów na ekranie nic nie pomoże, gdyś większości przeciwników bardzo trudno jest uniknąć i praktycznie każde spotkanie z oponentem kończy się konfrontacją na śmierć i życie.

Pomiędzy walkami spacerujemy sobie po futurystycznych lokacjach wyglądających nieco archaicznie pod względem wykonania i raczej niezbyt zachęcających do dalszej eksploracji. Kurczę, przecież miasta przyszłości to tak wdzięczny temat do graficznej prezentacji, że naprawdę dziwi mnie brak gry pokazującej dokładnie całe to piękno industrialno-technicznej infrastruktury. Z kolei bardzo miło prezentuje się muzyka, która, o dziwo, rzadko kiedy ma coś wspólnego z bardzo żywymi i dynamicznymi beatami, ale mimo tego doskonale

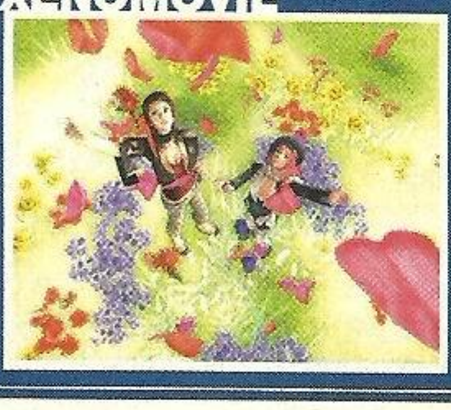
komponuje się z obrazami, nawet jeśli na ekranie rozgrywa się jakaś bardzo ważna bitwa. Szczególnie przyjemne i dobrze dobrane utwory da się słyszeć w trakcie setek scenek przerywnikowych, którymi ten tytuł jest po prostu naszpikowany. Naturalnie nic w tym złego, gdyż niemalże wszystkie są świetnie wyreżyserowane, no i to właśnie dzięki nim poznajemy nowe elementy niezwykle głębokiej i skomplikowanej fabuły.

→I WIĘCEJ DOBREGO NIŻ ZŁEGO

No cóż, to nie jest gra na niedzielne popołudnie. Chociaż, jak na RPG, 25-30 godzin zabawy może wydawać się raczej skromną liczbą, to jednak samo połapanie się w historii zajmie znacznie więcej czasu i zmusi Was do wielokrotnego studiowania poszczególnych dialogów i snucia licznych, filozoficznych wręcz, refleksji. Dla domorosłych filozofów z umiłowaniem do RPG, jak znalazł.

Qoora ■ ■

XENOMOVIE



Pierwsza część serii nie pojawiła się oficjalnie na rynku europejskim, toteż Namco musiało sobie jakoś z tym poradzić, biorąc pod uwagę fakt, że Epizod Drugi jest bezpośrednią kontynuacją „Der Wille zur Macht". Dorzucili więc do gry bonus w postaci pierwszej części? Nieee, no bo po co iść na łatwiznę. Zamiast tego producent skompilował kilkugodzinny film (!) na silniku gry, streszczający wydarzenia z części pierwszej! Jednak wolałbym, aby w komplecie znalazła się po prostu pierwsza odsłona serii, która na pewno byłaby większą zachętą do kupna Xeno II, niż usypiająca wizja japońskich reżyserów.

PlayStation 2

Można zagrać – „tako rzecze Qoora".

- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** Monolith Soft
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://xenosaga2.namco.com/

7.5

RESIDENT EVIL 4

TEJ GRY PS2 NIE MIAŁO PRAWA POCIĄGNĄĆ...

Takie właśnie opinie pojawiły się, gdy Capcom zdecydował się skonwertować na PS2 jedną z najlepszych gier na Kostkę. To trochę jak z tymi naukowcami, którzy stwierdzili, że bąk ma za małe skrzydełka, aby wznieść się w powietrze, tylko że o tym nie wie i dlatego jednak lata. No więc z PS2 jest tak samo – po prostu nie wie, że jest za słabe i jednak tę grę ciągnie. Zapomnijcie więc już o Outbreakach i tym podobnych wynalazkach, gdyż wreszcie na PS2 pojawił się Resident Evil godzien swojego dziedzictwa.

→| SURVIVAL SHOOTER

W zasadzie zapomnieć możecie nie tylko o Resident Evil Outbreak, ale o wszystkich poprzednich Residentach w ogóle. Ten jest bowiem kompletnie inną grą, niż prequele. Grą nową praktycznie we wszystkich aspektach, także tych, bez których do tej pory, wydawałoby się, seria istnieć nie może.

Tak, tak – chodzi o powszechnie lubianych przez graczy podgniłych przeciwników oraz korporację Umbrella. W tej części ich zwyczajnie nie uświadczycie! I choć potem okazuje się, że jednak pewne kluczowe dla serii osoby i instytucje maczają swoje paluchy także w przedstawionej tutaj aferze, to jednak początki na to nie wskazują. Przypomnienie fabuły zaserwuję trochę później, a teraz uświadomię Wam najważniejszą rzecz, która nowego Residenta odróżnia od starego. To nie jest survival horror. Jasne, klimat jest z cyklu „troszku straszno", ale nie ma mowy o podskakiwaniu co chwila na fotelu. Natomiast na pewno nie jest to klasyczny survival jeśli chodzi o rozgrywkę. Bliżej nowemu RE do strzelaniny TPP.

Arsenał uległ rozbudowaniu w stosunku do oryginału. Oto jedna z dwóch nowych zabaweczek w akcji!

I może to niektórych zniechęcić, ale tylko do pierwszego wystrzelonego pocisku. Bo kiedy poczujecie już power tej gry wątpię, żebyście chcieli wracać do poprzednich!

→| PARASOLKI Z PUEBLO

Ci z Was, którzy jakimś cudem nie znają jeszcze fabuły, są zapewne ciekawi, o co tutaj chodzi. Oto Leon Scott Kennedy, bohater wiekowego klasyka Resident Evil 2, zrażony pierwszym dniem pracy w policji Raccoon City postanawia zająć się czymś mniej stresującym. Sześć lat po wydarzeniach z RE2 jest członkiem tajnej jednostki pod rozkazami prezydenta USA i pełni funkcję ochroniarza prezydenckiej rodziny. Dziwnym zrządzeniem losu studiująca w Europie córka prezydenta, Ashley Graham, nagle znika. Zaś zadaniem naszego agenta będzie jej odszukanie. Wszystkie ślady prowadzą do zapadłej dziury w Hiszpanii pod nazwą Pueblo, do której Leon trafia wraz z dwoma miejscowymi policjantami.

Bardzo szybko obaj pomocnicy przenoszą się na łono Abrahama, a Leon samotnie rusza odszukać zaginioną i rozwikłać przy okazji tajemnicę dziwnego zachowania tubylców. Dziwnego o tyle, że normalne hiszpańskie wioski nie są na ogół wypełnione fanatykami, którzy za wszelką cenę starają się przyjezdnych poćwiartować, a w Pueblo – właśnie tak jest. A że nasz chojrak, to nie jakiś tam tchórzliwy pies, tylko prawdziwy madafaka, więc zamiast rejterować spokojnie wyciąga broń i rozpoczyna eksterminację. I to w jakim stylu!

→| PISTOLERO AMERICANO

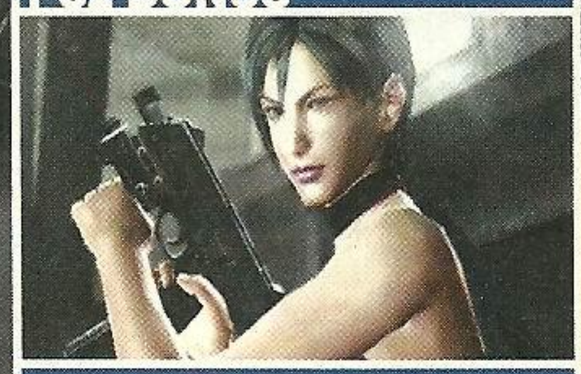
Od pierwszego do ostatniego oddanego w RE4 strzału z twarzy gracza nie znika uśmiech – walka w tej grze jest megamiodna! Nie sposób wręcz opisać radości jaka towarzyszy nam przy zabawie już pierwszą dostępną bronią, a co dopiero powiedzieć o okrzykach zachwytów, wywoływanych u każdego po dorwaniu takiego shotguna czy jakiejś innej, jeszcze potężniejszej pukawki. Coś niesamowitego! Arsenał jest bardzo bogaty – mamy tu pistolety, strzelby, karabiny, snajperki, wyrzutnie min, RPG, rozmaite granaty czy tradycyjne już dla serii armaty zwane magnumami. Z czasem pojawiają się coraz mocniejsze zabawki w każdej z tych klas, więc broni jest naprawdę sporo.

Nowe giwery kupujemy u handlarza – kolejnej wielkiej nowości w serii. Zdobyte podczas gry fundusze możemy przeznaczyć nie tylko na nowe pukawki, ale także na ulepszanie starych. Każda z nich ma bowiem parametry, takie jak pojemność magazynka, prędkość przeładowania czy siłę strzału, które uczynny przedstawiciel branży handlowo-usługowej podniesie za nasze ciężko zarobione pieniądze, które zostawiają zabici przeciwnicy. Nasz kupiec jest też wielkim frajerem jeśli chodzi o przeróżnego rodzaju błyskotki i chętnie odkupi od nas znalezione tu i ówdzie skarby. Skarbów jest całkiem sporo, niektóre z nich można także łączyć (np. upiększyć tiarę drogocennymi kamieniami), aby dodatkowo zwiększać ich wartość. Osoby poważnie zainteresowane zbieractwem mogą także nabyć mapki, na których zaznaczone są miejsca ukrycia najcenniejszych znalezisk.

→| VIVA ESPANA

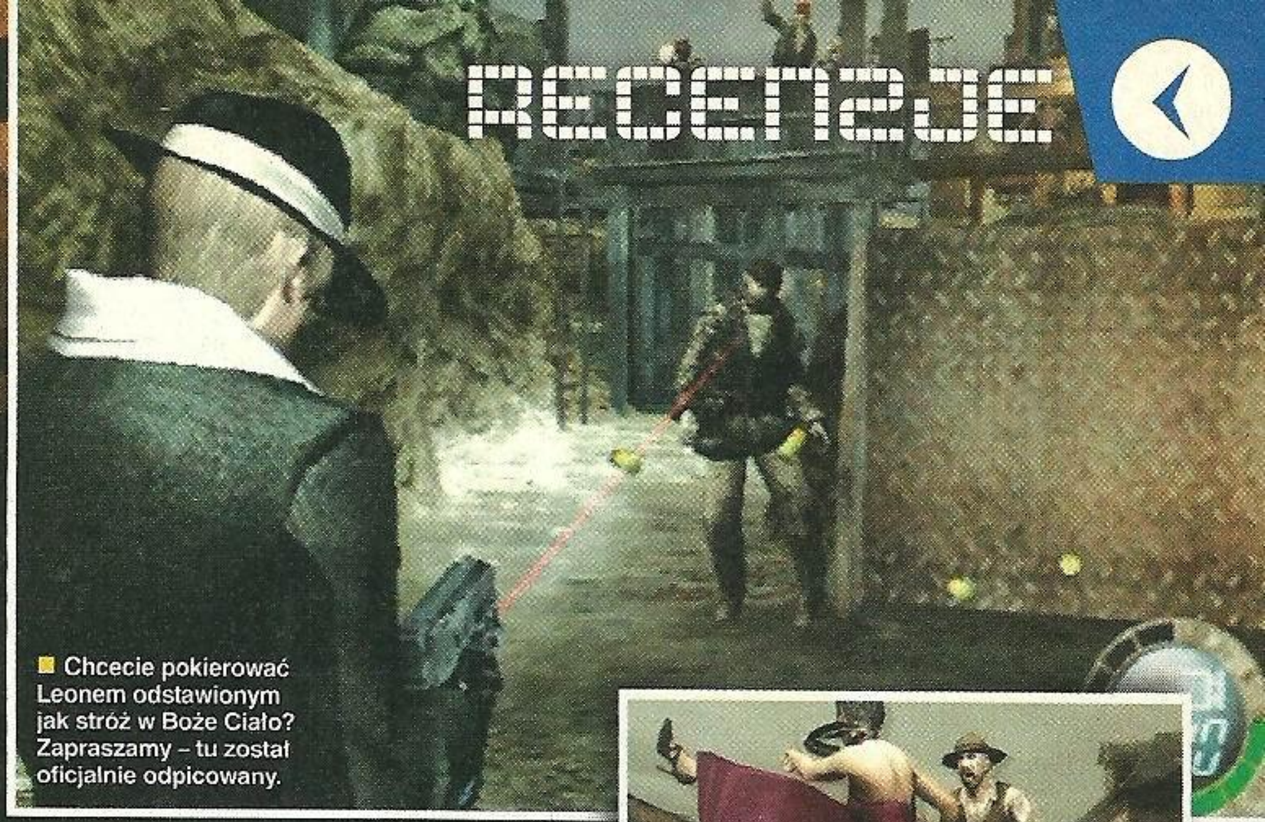
Pueblo to zabita dechami dziura. Kilka chałup na krzyż, kościółek, obora i to w zasadzie wszystko. Ale sama wieś zaprojektowana jest wprost niesamowicie! Dbałość o szczegóły powala – biegają kury, w oborze stoi sobie krowa, a każda, nawet

PS2 BONUS

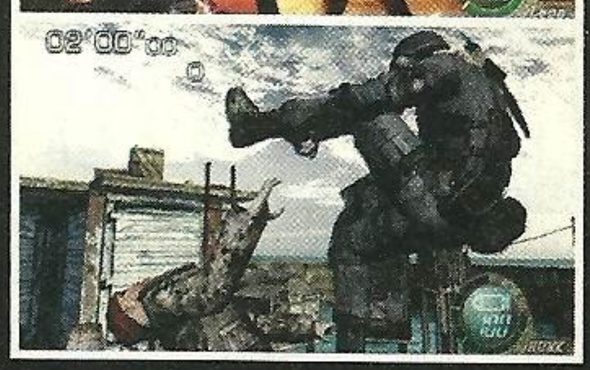


Wersja na PlayStation 2 została mocno dopasiona w stosunku do oryginału. Największym bonusem jest bez wątpienia zestaw pięciu scenariuszy, w których pokierujemy Adą Wong. Scenariusze są ciekawe i będą stanowiły nie lada gratkę dla każdego fana, rzucą także nowe światło na pewne wydarzenia. Podczas zabawy postrzelacie nowym shotgunem Ady oraz kuszą. Zresztą to nie wszystkie zmiany w arsenale. Leon także dostał nową zabawkę – laserowe działo PRL 412. Przy tym wszystkim komplet nowych strojów dla postaci wydaje się być tylko szczególikiem, ale Leon w mafijnym garniaku prezentuje się przefachowo, a przyodziana w zbroję Ashley nie tylko będzie odporna na przypadkowe postrzelenie, ale jej zbroja będzie też tak ciężka, że choćby wieśniacy zjedli po tysiąc kotletów, to nie zarzucą jej sobie na ramię.

- **Dobre:** Wszystko – ta gra jest genialna.
- **Złe:** Kilka szczegółów – nie warto wspominać.
- **Brzydkie:** Momentami niska rozdzielczość tekstur.



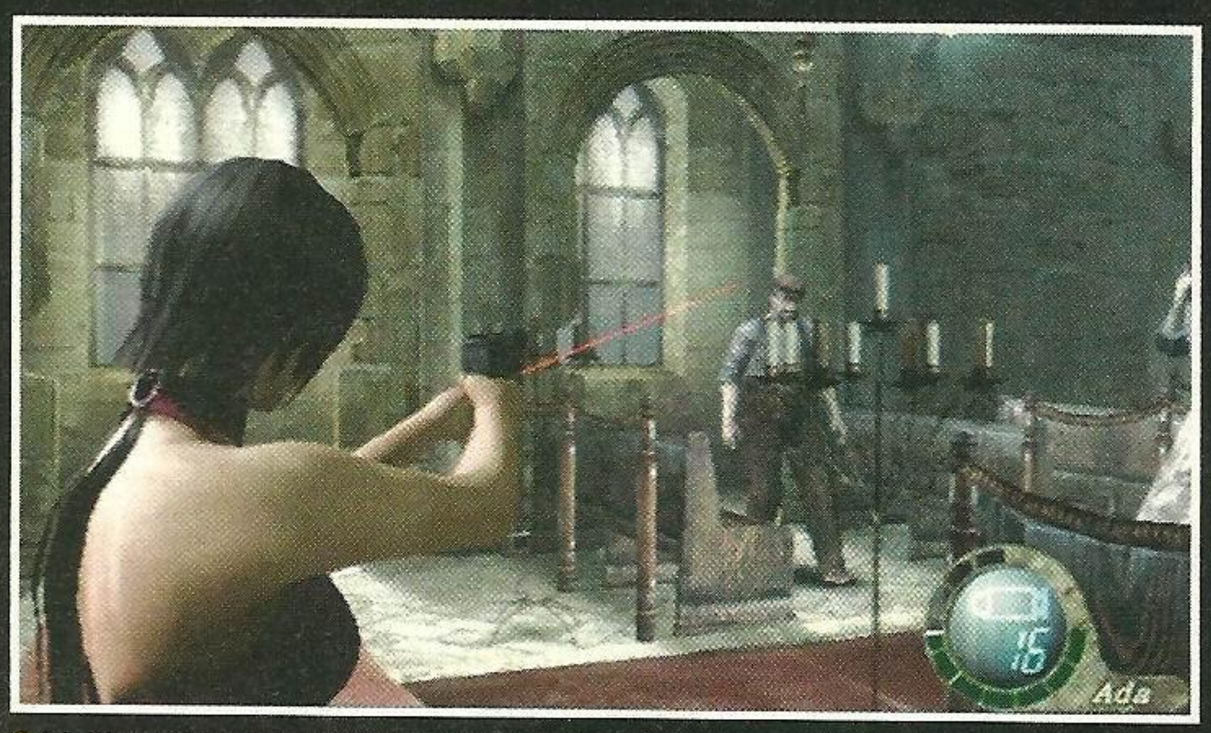
Chcecie pokierować Leonem odstawionym jak stróż w Boże Ciało? Zapraszamy – tu został oficjalnie odpicowany.



wydawałoby się najmniej znacząca miejscówka zaprojektowana jest z niesamowitym kunsztem. To jedna z tych gier, gdzie szczęka opada co kilka chwil, a wspaniały design tylko potęguje klimat jesiennej zadymy w wiosce. Niedługo po rozpoczęciu gry zapada noc, a wówczas niektóre lokacje po prostu niszczą – skąpany w mroku cmentarz na którym Leon wyrzyna idących na niego z gospodarskimi narzędziami wieśniaków czy samotna, stojąca na polanie chata, w której bohaterowie się zabarykadują, powalają wykonaniem, choć wydawać by się mogło, że to oklepane miejscówki.

Ale wioska to i tak nic w porównaniu z kunsztem projektantów, którzy stworzyli zamek, do którego dostaniecie się w późniejszej części gry. To po prostu istny majstersztyk architektoniczno-designerski, który każdego wprowadzi w osłupienie. Nie ma mowy, aby panowała w nim nuda – każda komnata jest inna, zaprojektowana z ogromnym smakiem i polotem. Początkowo wyspa, na której rozegra się ostatni akt historii, nie przypadła mi do gustu, ale po głębszym namyśle zmieniłem zdanie – to prawdziwa, residentowa miejscówka, ukłon w stronę poprzednich części. Przemkniecie się tu przez laboratoria i zobaczycie mrożące krew w żyłach efekty eksperymentów naukowych zupełnie jak w starych Resi-dentach. A w każdym z tych miejsc czekają na Was inni przeciwnicy.

Wieśniacy na początku są nawet zabawni, ale nie będzie Wam do śmiechu, kiedy przyatakuje szeryf z piłą łańcuchową. Zamek zasiedlają natomiast kultyści, których design mnie po prostu powalił. Zindustrializowana wyspa z kolei pełna jest klimatów bardziej militarnych. Wszystko jest znakomicie zaprojektowane i dobrane, nie ma żadnych głupich elementów. Należy zaznaczyć, że nie tylko design kolejnych lokacji się zmienia – charakter rozgrywki także. Raz walczycie z dużą grupą przeciwników na otwartej przestrzeni, by po chwili zabarykadować się w ciasnej chatce i rozpocząć jej rozpaczliwą obronę. Chwilkę później macie okazję pobawić się w snajpera, by zaraz potem błądzić z duszą na ramieniu po labiryncie z żywopłotu. Każda miejscówka jest grywalnościowo inaczej pomyślana, w każdej trzeba zastosować trochę inną taktykę, trochę o co innego chodzi – to jest absolutnie piękne i unaocznia geniusz ludzi, którzy pracowali przy tej grze.



Ada Wong to jedna z tych niewiast, do których nie należy mówić per złotko. Może to źle odebrać. I zabić.

→| POGOTOWIE OPIEKUŃCZE

Leon podczas gry nie biega sam. To znaczy – nie zawsze. Często u jego boku będzie główna ofiara całej afery, czyli Ashley. Pojawia się ona i znika, bowiem jak tylko ją odbijemy, to nam ją znów za chwilę porwą. Mówi się trudno i idzie się odbijać dalej. Ale kiedy już jest koło nas, możemy jej wydać polecenie, czy ma za nami podążać, czy też zostać. Wieśniacy mają w zwyczaju zarzucać ją sobie na ramię i paradować w siną dal. Gdy uciekną z nią zobaczymy napis game over, należy więc do tego nie dopuścić. Ashley możemy także nakazać pewne akcje kontekstowe, takie jak ukrycie się w stojącym obok kontenerze, czy operowanie jakimś urządzeniem, podczas gdy my zapewniamy ochronę przed przeciwnikami. Dziewczyną przyjdzie nam także sterować przez krótką chwilę, choć jej epizod jest spokojny i raczej nastawiony na pułapki oraz zagadki, niż walkę. Jeśli już o zagadkach mowa, to w nowym Residencie jest ich stosunkowo niewiele i są bardzo proste. Cóż – zmiany w serii nie oszczędziły także tego, lubianego przez wielu elementu.

→| THE KILLER HAS LANDED

Resident Evil 4 to absolutny killer. Ta gra jest genialna w każdym calu. Fabuła nie jest może najwyższych lotów, ale za to podana jest w iście hollywoodzkim stylu, za pomocą rewelacyjnie wyreżyserowanych scenek. Dialogi i głosy postaci są świetne, a niektóre teksty po prostu rozwalają. Muzyka znakomicie spełnia swoje zadanie, a reszta oprawy dźwiękowej, czyli wszelkie odgłosy, to po prostu mistrzostwo świata.

Nie wiem co Capcom zrobił, że ta gra tak wspaniale wygląda, ale praktycznie nie ustępuje ona wersji na GCN! Cudownych projektów wrogów czy lokacji starczyłoby na obdzielenie pięciu innych gier. Różnorodność rozgrywki, zarówno jeśli chodzi o elementy strzelane, jak i dodatki w postaci opiekowania się Ashley, zbierania skarbów, zabaw na strzelnicy, Quick Time Eventów, ciekawych bossów czy setek innych rzeczy to prawdziwa siła nowego RE. Tu ciągle się coś dzieje, a graczowi ciągle jest mało.

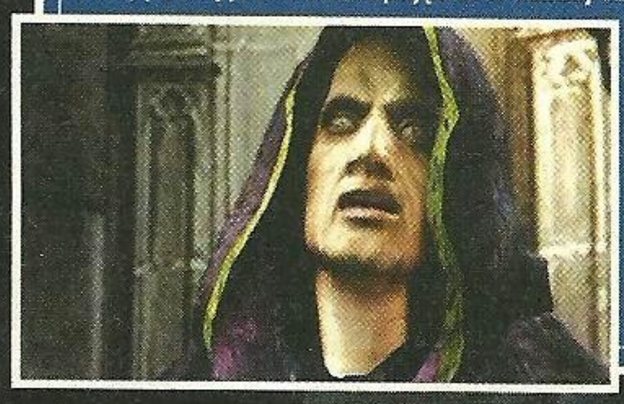
Sam główny scenariusz dla Leona to za pierwszym podejściem około dwudziestu godzin wspaniałej zabawy. Ale to nie koniec tego, co RE4 oferuje. Po zakończeniu gry możemy pobawić się także jako Ada Wong w bonusowym epizodzie Assignment Ada. Separate Ways to kolejny, ekskluzywny w wersji PS2 tryb, który także zapewni Wam trochę zabawy, a możliwość poznania lepiej pewnych faktów ze świata gry i spojrzenia na nie innym okiem jest naprawdę interesująca. Mercenaries to następna gra w grze, gdzie będziemy mogli na punkty wyrzynać przeciwników na różnych planszach w celu odblokowania nowych postaci i broni. A najtwardsi zapewne będą chcieli zmierzyć się z grą na poziomie Professional i wykupić wszystkie bonusowe pukawki.

To jedna z najlepszych gier tej generacji konsol i noga nie gracz ten, kto w nią nie zagra. Bo to prawdziwy must-have.

Blizzard Beast ■ ■

BIOL-CHEM DLA OPORNYCH

Jednego nigdy nie można było o autorach serii powiedzieć – że uważali na lekcjach biologii i mają o niej jakiekolwiek pojęcie. W każdej części wszystko namiętnie mutowało i nikogo nie interesowało, że nabieranie masy to proces długotrwały. Tu jest podobnie – a to komuś spod stroju wyrośnie dziesięciometrowa macka z kolcem, po czym schowa się bez śladu, to znów ktoś na zawołanie zmieni swoją rękę w wielkie skrzydłopodobne coś. Jeden aparat nawet na swoje zawołanie przybrał rozmiary domku jednorodzinnego. Bzdurne to niezmiernie, ale taka już konwencja serii i pozostaje ją zaakceptować.



PS2

Absolutny killer. Capcom dokonał cudu.

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Capcom
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://ww2.capcom.com/re4/

9.8

Dobre: Sliczna grafika i dobry dźwięk, prosta do ogarnięcia, HotSwap w singlu i obszerny multi, pojazdy bojowe.

Złe: Czasami lekko zwalnia animacja, przydałby się ten Commander.

Brzydkie: Nie ma niczego takiego.

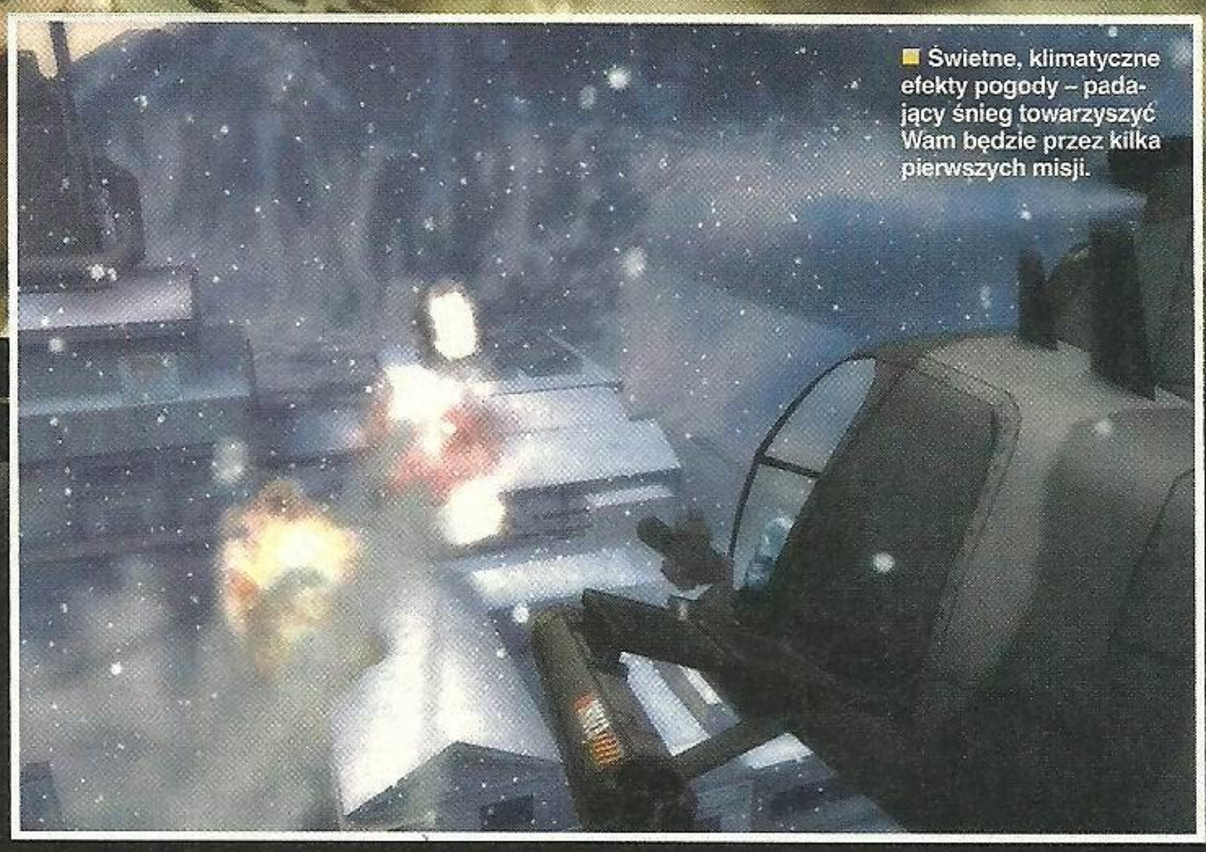
BATTLEFIELD 2 MODERN COMBAT

PRZEZ KREW, POT I ŁZY AŻ DO PEŁNEJ DOMINACJI NA POLU BITWY

Seria Battlefield na pececie ma swoich wyznawców gotowych do walki na śmierć i życie przez dwadzieścia cztery godziny na dobę. W końcu perspektywa kooperacji na tak wielką skalę, z maszynami jeżdżącymi i latającymi, a także kimś na kształt generała obserwującego wszystko z lotu ptaka, koordynującego działania wojenne i zrzuty zaopatrzenia, nie zdarza się codziennie. Szwedzi z Digital Illusions postanowili przenieść swój hit także na konsole i choć Battlefield 2 Modern Combat łączą ze starszą siostrą głównie założenia, zabawa jest nie mniej przednia. Choć na pewno o wiele mniej skomplikowana.

→| PÓŁ ROKU PÓŹNIEJ

Jak zapewne pamiętacie z pierwszych zapowiedzi, początkowo gra miała ukazać się dobre pół roku temu, po czym po cichu i w zaskakujący sposób jej premiera została przesunięta. Z zasłyszanych tu i ówdzie informacji możemy się domyślić, iż powodem takiego stanu rzeczy było rozbudowywanie przez autorów aspektu zabawy dla pojedynczego gracza. To zrozumiałe, bo nawet pomimo wielu osób grających w SOCOM czy Halo, wypuszczanie w 2005 roku stricte multiplayerowej jatki na konsole w dalszym ciągu nie jest najlepszym pomysłem z punktu widzenia biznesowego. Powstała zatem porządna, konkretna kampania obejmująca kilkanaście misji bojowych, która ma miejsce na terytorium byłego ZSRR. Republiki się buntują, a centrum zapalnym konfliktu stał się Kazachstan, który gości rebeliantów, Rosjan, komandosów NATO oraz, co zrozumiałe, Chińczyków spieszących z tzw. bratnią pomocą. Co ciekawe, uczestnictwo gracza w konflikcie nie ograniczy się do opowiedzenia po jednej ze stron. Będzie też możliwość zobaczenia na własne oczy to, co widzi choćby Chiński spadochroniarz zrzucony do walki dywersyjnej… Ale o tym już przekonacie się sami, jeśli w BF2MC zagracie.



Świetne, klimatyczne efekty pogody – padający śnieg towarzyszyć Wam będzie przez kilka pierwszych misji.

Misje nie są skomplikowane i polegają głównie na eliminacji zagrożenia, osłanianiu kogoś lub czegoś, bądź szeroko rozumianej dywersji, z wysadzaniem włącznie. Choć warto obejrzeć film instruktażowy, można rzucić się do walki praktycznie od razu, a to dzięki hintom dostępnym na początku bezpośrednio podczas zabawy. Nie ma tu niczego specjalnie skomplikowanego – karabin, celownik i nieprzyjaciel po drugiej stronie barykady. Nie trzeba też za dużo myśleć, za to jako trybik w wielkiej wojennej machinie trzeba naparzać do wszystkiego, co nadciąga z przeciwnej strony.

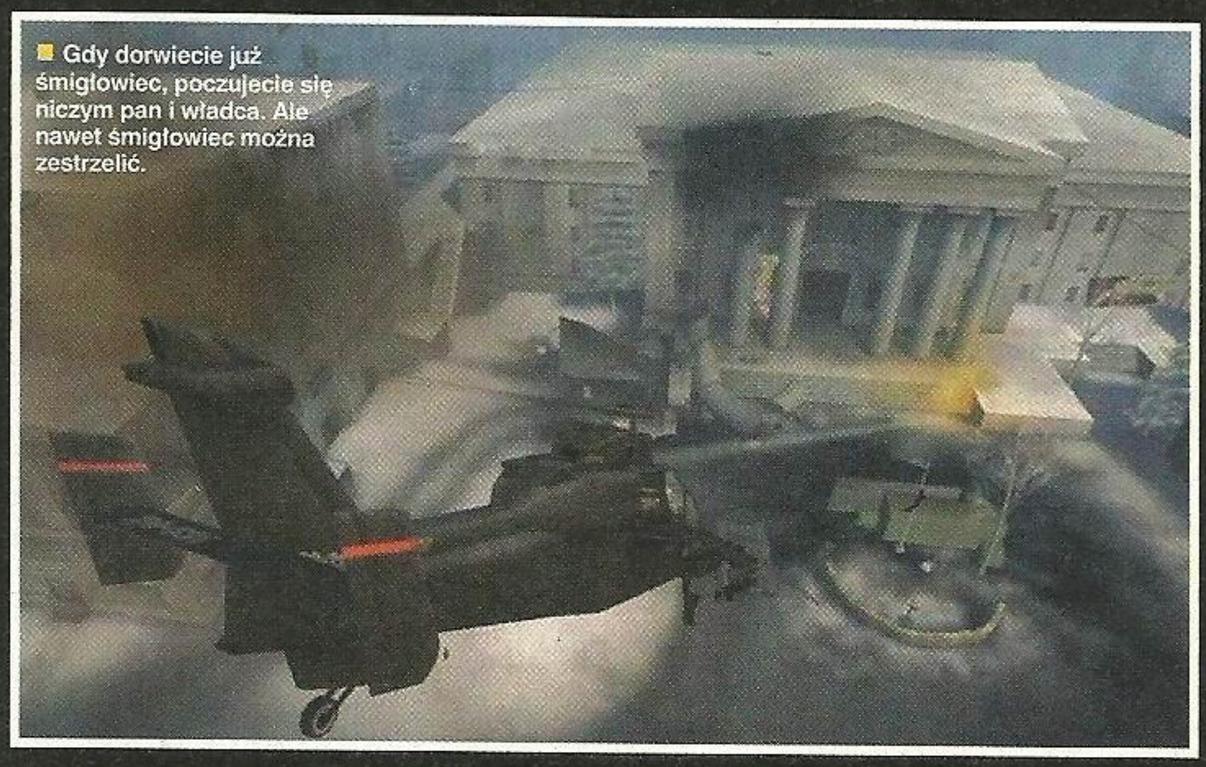
Podobnie jak w większości gier zespołowych ukierunkowanych na multiplayer, w BF2MC żołnierze podzieleni są na klasy, a różnią się uzbrojeniem oraz zadaniami, jakie na nich czekają. Snajper ma czyścić teren, inżynier podkładać ładunki wybuchowe, a pieszy komandos osłaniać i napierać. Zresztą cała kampania jest o tyle fajnie przemyślana, że raz po raz znajdujemy się w skórze innego żołnierza z zadaniami właściwymi dla jego klasy.

→| TAKTYKA? EEE...

Jeśli ktoś spodziewał się sporego nacisku na element taktyczny i planowanie misji, bądź wydawania rozkazów, poczuje się rozczarowany. Nic z tych rzeczy – w Modern Combat gracz jest po prostu członkiem oddziału, który przed misją dostał rozkazy i musi ich się trzymać, coś jak w Star Wars Battlefront. Muszę przyznać, że ani przez chwilę nie tęskniłem za taktyką, bo strzelania jest aż nadto, choćby podczas obrony zarówno wyspy, jak i pobliskiej platformy wiertniczej przed spadochroniarzami i śmigłowcami nieprzyjaciół. Ciekawym i innowacyjnym, a także wnoszącym wiele do zabawy w singlu, jest przycisk HotSwap. Umiejscowiony na PS2 pod kwadratem, pozwala na dynamiczne przełączanie się między członkami oddziału. Jak wygląda jego zastosowanie? Na przykład gnamy ulicą, a z drugiej strony napiera silniejszy oddział przeciwników. W bezpośredniej wymianie ognia nie mamy większych szans, zatem szybki rzut oka na pobliskie dachy – mamy snajpera dwa bloki w lewo. Wystarczy, że nakierujemy celownik w jego okolice i wdusimy HotSwap, a po sekundowej animacji „przelotu duszy" już jesteśmy w jego ciele. Szybkie czyszczenie terenu przy pomocy karabinka z celownikiem optycznym i… kolejny skok, tym razem

MULTIPLAYER ONLINE

Kampania dla pojedynczego gracza nie została potraktowana po macoszemu i jest pełnoprawnym elementem tej gry. Najczęściej jednak będzie ona kupowana z myślą o sieciowym multiplayerze. Na trzynastu mapach może spotkać się jednocześnie aż dwudziestu czterech graczy, a to już nie bitwa, tylko prawdziwa wojna. Oczywiście można korzystać z wszelkich broni i pojazdów, tworzyć klany i organizować się ze znajomymi w zbrojne grupy. Niestety, upraszczając na potrzeby konsol sprawę, Digital Illusions nie przeniosło z peceta klasy Commandera, czyli dowódcy obserwującego z góry pole walki. Szkoda. Nie spodziewajcie się również jakiegoś większego nacisku na taktykę – gra jest nastawiona wybitnie na szybką rozwałkę. Nie ma także, co zrozumiałe, przycisku HotSwap – w końcu kto chciałby zostać zmuszonym do wymiany swojego dopasionego snajpera na ledwo dyszącego piechociarza.



Gdy dorwiecie już śmigłowiec, poczujecie się niczym pan i władca. Ale nawet śmigłowiec można zestrzelić.

w skórę naszego czołgisty wysłanego po to, by wspierał przy pomocy swej maszyny piechotę. Tak skakać można praktycznie bez żadnych ograniczeń, a ponieważ żołnierzy jest naprawdę sporo, podnosi to dynamikę zabawy w konkretny, odczuwalny sposób.

Ciekawi jesteście pewnie jak w takim układzie sprawuje się SI zarówno naszych towarzyszy broni, jak i przeciwników? Żołnierze radzą sobie całkiem nieźle również bez naszej pomocy, choć totalnie jej pozbawieni raczej nie ukończą misji. No i są niezwykle odważni, czyli pchają się na pierwszą linię ognia. Kluczowe jest właśnie przełączanie się między nimi w szybki sposób – trzy sekundy jako snajper wystarczy na zdjęcie nieprzyjacielskiego łowcy na dachu, kolejne dwadzieścia sekund jako piechur powstrzymujący trzyosobowe komando nieprzyjaciela, aby po chwili wbić się w rolę kierowcy jeepa (o czym za chwilę) bądź też strzelca obsługującego ciężki karabin maszynowy.

Minęła chwila i czas na obiecanego jeepa, a w zasadzie na maszyny bojowe służące zarówno nam, jak i przeciwnikom. Jeep to najsłabsza jednostka i służy do szybkiego przemieszczania się z miejsca na miejsce. W sumie może korzystać z niego trzech żołnierzy w rolach kierowcy, strzelca naparzającego z CKM i pasażera, również mogącego strzelać, tyle, że ze swojego karabinu. Można przełączać się między nimi w locie, ale też nic nie stoi na przeszkodzie, by nie zabierać pasażerów. Oprócz łazika występuje też cięższy sprzęt wojskowy, jak choćby czołgi, motorówki, czy śmigłowce. Niektóre misje wymagają wykorzystania sprzętu i to kolejny świetnie zrealizowany aspekt tej gry. Oczywiście zmienia się nieco fizyka, pojawia się pewna bezwładność, ale z pewnością sobie z tym poradzicie.

→| SYSTEM NAGRÓD

Gra punktuje zaliczone misje biorąc pod uwagę czas, celność, straty własne i kilka innych szczegółów, by następnie obdarzyć gracza nagrodami, którymi są tu przede wszystkim nowe bronie i umiejętności dla żołnierzy. I tak, po kilku dobrze wykonanych misjach, snajper ma szanse na specjalny skaner, dzięki któremu pozycje wroga, którego nie można dostrzec gołym okiem, staną się widoczne na radarze, a choćby taki inżynier dostanie ręczną wyrzutnię granatów. Do tego bronie, którymi do tej pory posługiwaliśmy się na polu walki, są pompowane o większą siłę rażenia, czy większe magazynki z amunicją. Są także medale przyznawane najlepszym. Oczywiście jest to zabieg celowy i w jakiś sposób zmusza do powtarzania misji w celu śrubowania wyników, natomiast nie do końca do mnie przemawia.

Intrygujące są także zadania dodatkowe, dostępne po ukończeniu misji. Mogą to być na przykład zabawy w rozwożenie przy pomocy jeepa żołnierzy na czas, szybkie przemieszczanie się HotSwapem

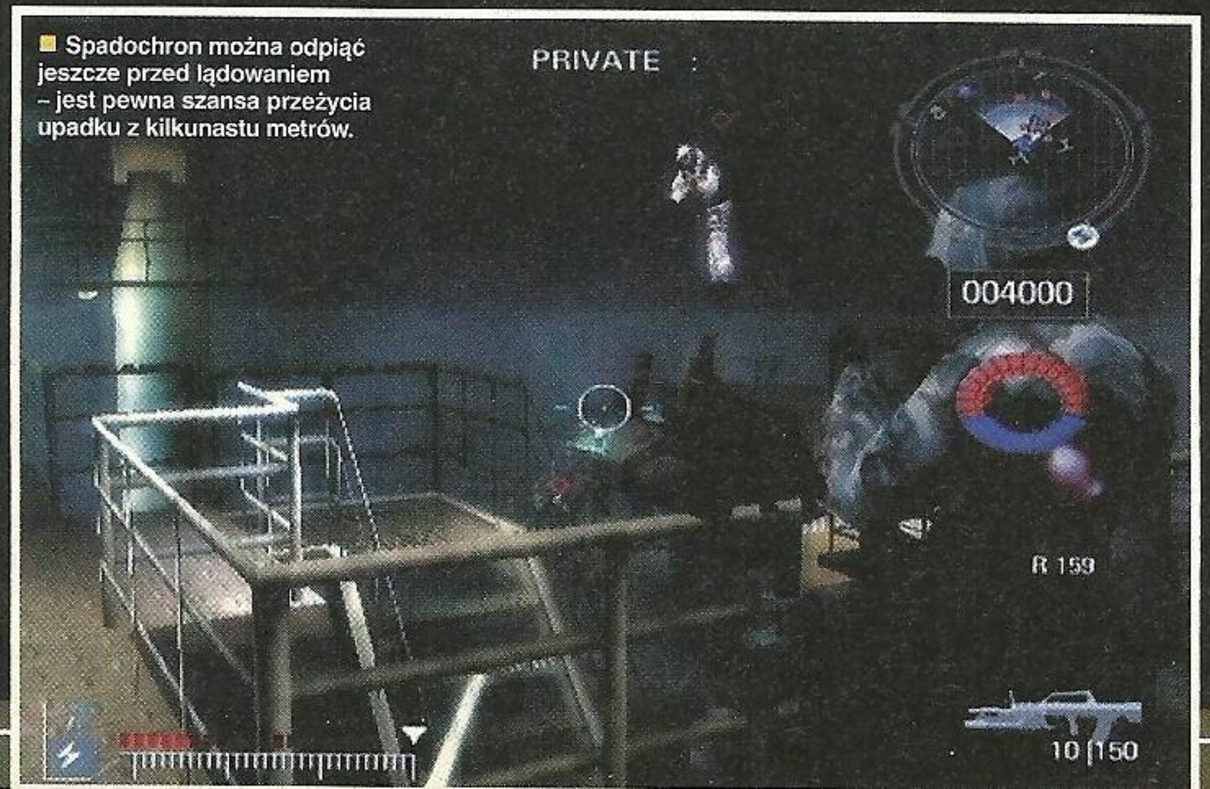
po terenie, bądź obrona placówki przed dziesięcioma atakami przeciwnika. Wyścig łodzi patrolowych też nie jest zły. Fajna sprawa i z pewnością wydłuża zabawę, a że bonusowe misje są szybkie i krótkie, można sobie je niezobowiązująco odpalić. Także i one podnoszą ogólny ranking gracza.

→| PIĘKNA WOJNA

Gra wygląda bardzo dobrze wziąwszy pod uwagę skalę i rozmach bitew, a także dość zaawansowany już wiek naszych konsol. Zwracają uwagę efekty budujące klimat i atmosferę; przede wszystkim padający w większości misji śnieg. Znakomicie także prezentują się efekty świetlne, wybuchy, sylwetki żołnierzy czy maszyn bojowych. Animacja postaci jest przednia, a po trafieniu obserwujemy w pełnej okazałości efekt szmacianej lalki. Niestety zdarzają się chrupnięcia animacji w szczególnie gorących momentach i za to wielki minus. Oprawę audio również muszę zaliczyć do udanych. Szczególnie zaimponowały mi akcenty różnych stron konfliktu, mówiący po amerykańsku Chińczycy są bezbłędni ze swoim syczeniem – z pewnością wspomnicie moje słowa, gdy ich usłyszycie. Ale i efekty dźwiękowe są pierwszej jakości, muzyka dosłownie rozsadza głośniki potęgując element zagrożenia.

Battlefield 2: Modern Combat to świetna gra. Jej największym osiągnięciem jest to, że po kilku minutach prób i błędów do walki może stanąć absolutnie każdy. Owszem, jak w każdym shooterze, liczy się precyzja kierowania ogniem, ale tutaj jest spory margines tolerancji nawet dla niedzielnych graczy. Jeśli macie ochotę na nowoczesną wojnę z wykorzystaniem maszyn, a także szukacie czegoś niezobowiązującego, acz intensywnego do zabaw w sieci – polecam. Szkoda jednak, że nie ma multi na podzielonym ekranie, brakuje również skirmisha, czyli imitacji multiplayera z botami kierowanymi przez konsolę. Cóż, najwyraźniej nie można mieć wszystkiego.

Gulash ■■



Spadochron można odpiąć jeszcze przed lądowaniem – jest pewna szansa przeżycia upadku z kilkunastu metrów.

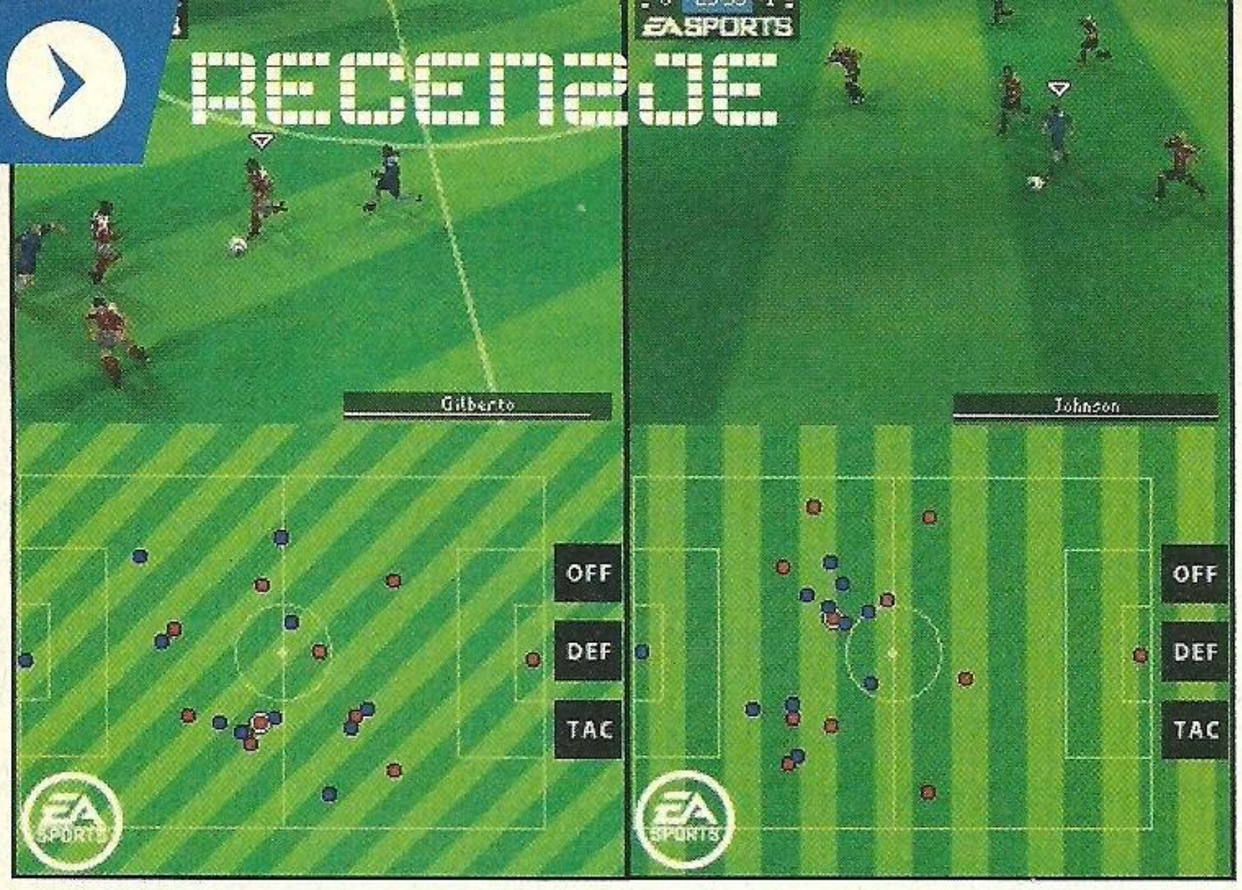
PS2 | Xbox Prosta, szybka, przyjemna. Esencja strzelaniny...

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Digital Illusions
- **Liczba graczy:** 1 (24)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

www.eagames.com/official/ battlefield/moderncombat/us/home.jsp

8.0



FIFA 06

FIFA FIFIE NIERÓWNA

Piłkarska seria Elektroników nigdy nie trafiała w moje gusta – schematyczność, błędy i idiotyczne zachowania zawodników skutecznie uprzykrzały rozgrywkę. Jednak od edycji 06 na NDS trudno było mi się oderwać, mimo że system wcale się znacząco nie zmienił. Naturalnie poprawa jest, ale ona nadal nie tłumaczy tych godzin, które spędziłem przy tym tytule.

→I CZEGO NIE MA

Przede wszystkim trzeba Wam wiedzieć, że to nie jest ta sama gra, co na dużych konsolach. Właściwie można ją uznać za ubiegłoroczną wersję z nowymi składami, dostosowaną do możliwości sprzętu. Poczynając od sterowania, poprzez sposób rozgrywania rzutów rożnych i wolnych, opcje, aż do dostępnych trybów jest to zupełnie inna pozycja, niż recenzowana miesiąc temu gra o identycznym tytule. O braku panów Szpakowskiego i Szaranowicza nie muszę chyba nawet wspominać, choć komentarz w języku angielskim wepchnięto na cartridge. Jak można łatwo przewidzieć, nie zachwyca on różnorodnością, na szczęście zarówno w telewizji jak i na konsolach nigdy nie zwracam na niego uwagi.

To, co boli, to okropne, straszne, obrzydliwe schematy! Swoboda w kreowaniu akcji jest wielce okrojona, oczywiście w porównaniu do Pro Evolution Soccer. Ponad połowę bramek zdobywa się w sytuacjach sam na sam, jedną trzecią po wrzutkach, a dążąca do zera reszta to karne, wolne i gole przypadkowe. Drybling praktycznie nie istnieje, a o zasłanianiu piłki ciałem nie ma mowy, bo faule to sprawa zupełnie losowa. Niekiedy wślizg od tyłu nie przerywa gry, a idealne wybicie piłki spod nóg kończy się czerwoną kartką. Wkurzające. W praktyce konstruowanie akcji opiera się na szybkich podaniach i samotnych rajdach do tego stopnia, że drużyna z szybszymi zawodnikami ma o wiele większe szanse na zwycięstwo.

Gole zdobywa się po bliźniaczo podobnych akcjach, ale i tak sprawia to nielichą radochę.

→I A CO JEST

Wad jest wiele, jak sami się przed chwilą przekonaliście. Piłka nożna w wydaniu EA Sports rządzi się po prostu trochę innymi prawami. Jednak to nie oznacza, że nie da się z niej czerpać przyjemności, oczywiście po kilku meczach aklimatyzacji. Sterowanie jest przyjazne, podstawy łapie się już podczas pierwszego meczu. Ma to znaczenie zwłaszcza podczas gry w dwie osoby (potrzebny jeden cartridge), kiedy posiadacz gry nie bardzo ma ochotę czekać, aż przeciwnik opanuje klawiszologię. A ta gra nadaje się wprost idealnie na rozegranie ze znajomym szybkiego meczyku.

O pewnym prymitywizmie zabawy wspomniałem już w poprzednim akapicie, lecz mimo tego, po skończonym meczu zawsze miałem ochotę na następny. Schematy schematami, ale emocje i rywalizacja nigdzie się nie ulotniły, więc nie ma powodów do narzekań. Ciekawie prezentują się również tryby. Jak zawsze można wziąć udział we wszelkich mistrzostwach i pucharach, choć w wersji DS zabrakło ligi polskiej – do wyboru pozostawiono nam ledwie cztery zespoły: Groclin, Wisłę Kraków, Legię oraz Polonię Warszawa. Opcją przewodnią jest kariera, która wsysa jak Włosi makaron. Niestety zabrakło zarządzania klubem, w zamian za to dostaliśmy system punktów (za wygrane mecze, zachowanie czystego konta itd.) oraz wytyczne na każdy z pięciu sezonów (na przykład zajęcie miejsca w pierwszej trójce).

Podsumowując – właśnie takiej gry potrzebował Dual Screen! Można w tramwaju rozegrać sobie dwa, trzy mecze ligowe bądź z przypadkowo spotkanym kolegą rozstrzygnąć ponownie mecz Anglia-Polska dzięki Game Sharing. Pomimo licznych wad, **FIFA 06** to najlepsza gra sportowa na tę konsolę.

Kaxi ■ ■

Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie Ultima (www.ultima.pl) z Warszawy.

Nintendo DS — Wreszcie piłka nożna na NDS!

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Sports
- **Liczba graczy:** 1-2 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.9

http://www.fifa06.ea.com/

COLIN McRAE RALLY 2005 PLUS

POPATRZCIE CO KOT PRZYNIÓSŁ – KOLEJNY RACER...

Wow, los posiadacza PSP jest obecnie nie do pozazdroszczenia i przypomina to, co spotkało niegdyś Xboxowców – zalew racerów. Ale tam przynajmniej w większości były to gry nowe i wydane wyłącznie na tej konsoli. W przypadku PSP już tak słodko nie jest – niemal wszystkie racery na tej konsoli to konwersje gier, które mają już swoje miesiące, a nawet lata. No, może rok. Tak więc Codies z dumą prezentują nam zminiaturyzowanego, zeszłorocznego Colina z PS2 oraz Xboxa z dopiskiem „Plus". I to jest właśnie największy plus tej gry, bo w zeszłym roku McRae okazał się bardzo mocnym konkurentem dla WRC od Sony.

Nie inaczej jest na PSP – tu też produkcja Codies rywalizuje z licencjonowaną grą Sony. Nawet skuteczniej, jak na PS2 rok temu. Tyle, że ten „rok" jest z kolei minusem tej gry. Wiadomo – każdy fan rajdowych zmagań już dawno temu przejechał wszystkie trasy w Colinie, więc niby czemu miałby się skusić na powtórzenie tego osiągnięcia na przenośnej konsoli? Ja tam specjalnego powodu nie widzę, bo choć znalazło się tu wszystko (a nawet więcej), co w „dużej" wersji, to mimo tego jest to kolejna powtórka z rozrywki. Ale kończę już z narzekaniem, czas na coś dla tych, co w Colina na dużych konsolach nie grali, a mają ochotę na bardzo dobrego racera.

→I CO FAKT, TO FAKT

Colin to w tym momencie najlepsza gra dla fanów rajdów samochodowych na PSP. Wygrywa z największym konkurentem, czyli WRC, dzięki lepszemu odwzorowaniu zachowania fur na trasie – prowadzą się świetnie, intuicyjnie i błyskawicznie reagują na wszystkie nasze poczynania. O dziwo, nawet analogowa pseudo-gałeczka spisuje się dobrze, choć trzeba dać sobie trochę czasu na przyzwyczajenie. Do tego dochodzi naprawdę świetna oprawa graficzna – ładne wózki, solidna animacja (jednak z tendencjami do pochrupywania) oraz fajnie prezentujące się otocznie. I choć WRC wygląda nieco lepiej, to i tak Colin w żadnym razie nie zawodzi, a na dokładkę wygrywa udźwiękowieniem – lepiej brzmią silniki, a pilot też dobrze wywiązuje się ze swych obowiązków.

Najważniejszym trybem gry jest kariera, w której naprawdę jest co robić – od groma jest tam kolejnych pucharów i innych zawodów. Ale przy okazji kariery wychodzi jeden z większych mankamentów tej gry – czasy ładowania są uciążliwe, szczególnie gdy najpierw gra wczytuje park maszyn, a potem dopiero etap – trwa to przynajmniej kilkadziesiąt sekund. Oprócz kariery jest też tryb mistrzowski, w którym wcielamy się w Colina, a jak by tego było Wam mało, to zawsze można spróbować swych sił w bezprzewodowym (Wi-Fi) multiplayerze dla ośmiu osób.

Colin jest naprawdę dobrą grą i szczególnie powinien przypaść do gustu tym posiadaczom PSP, którzy nie mieli do czynienia z wersją na konsole stacjonarne. Mimo to – niesmak pozostaje, bo po raz kolejny „przedwyborcze" obietnice Sony, w tym wypadku co do innowacyjności gier na PSP, okazują się gruszkami na wierzbie.

Marcellus ■ ■

PSP — Colin rządzi na PSP!

- **Wydawca:** Codemasters
- **Producent:** Six By Nine
- **Liczba graczy:** 1 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.5

http://www.codemasters.co.uk/games/?gameid=1633

Może otoczenie nie jest tu tak śliczne, jak u konkurencji, ale same samochody wyglądają świetnie.

W sklepie z bonusami można nie tylko kupić nowe części do furek, ale też odkryć postacie ukryte w grze na PSP z Daxterem w roli głównej.

- **Dobre:** Przyjemny poziom trudności, dużo akcji i kilka różnych trybów rozgrywki.
- **Złe:** Misje jeżdżone w Jak III były fajniejsze, fabuła też nie jest zbyt porywająca.
- **Brzydkie:** Okazjonalne chrupnięcia w dziwnych miejscach i sytuacjach.

JAK X COMBAT RACING

JAK W BURNOUCIE

Stare porzekadła nie zawsze się sprawdzają. Co prawda historia lubi się powtarzać i seria gier przedstawiająca losy Jaka i Daxtera ewoluowała z platformowej w wyścigi podobnie, jak się to stało z Crashem kilka ładnych lat temu, ale przy okazji wychodzi na jaw, że wcale nie do trzech razy sztuka. **Jak X: Combat Racing** jest bowiem czwartą okazją do wcielenia się w eks-niemowę i wysłuchania przezabawnych komentarzy rozgadanej surykatki.

→I NIE UFAJ ZMARŁYM

Krew umarł, a Jak z przyjaciółmi opił tę okazję zatrutym winem przygotowanym przez samego złoczyńcę. Teraz bohaterowie muszą stanąć do morderczych wyścigów, w których stawką jest życie – jeśli wygrają, otrzymają antidotum, a jeśli nie – policzą się z Krewem w zaświatach. Przez chwilę przemknęła mi przez głowę myśl, że wystarczyłoby odpuścić i pozwolić, by trucizna raz na zawsze uwolniła nas od bohaterów serii, ale szybko się ulotniła. Musiałem zobaczyć jak mały Daxter poradził sobie z taką samą dawką śmiertelnej substancji, jaką otrzymały dużo większe od niego postacie. Wiem, nie powinienem na siłę szukać logiki w bajkowym świecie, ale kilka spraw po prostu nie daje mi spokoju. Chociażby ta, że do wyścigu stają przyjaciele Jaka, w tym również Sig, który nie dał się nabrać i nie wypi zatrutego wina, a jednak na trasie wszyscy ze sobą walczą na śmierć i życie. Skoro obojętne jest czy wygra Jak, czy ktoś z jego paczki, to czemu wspólnymi siłami nie walczą z tymi złymi, tylko ciągle sobie przeszkadzają?

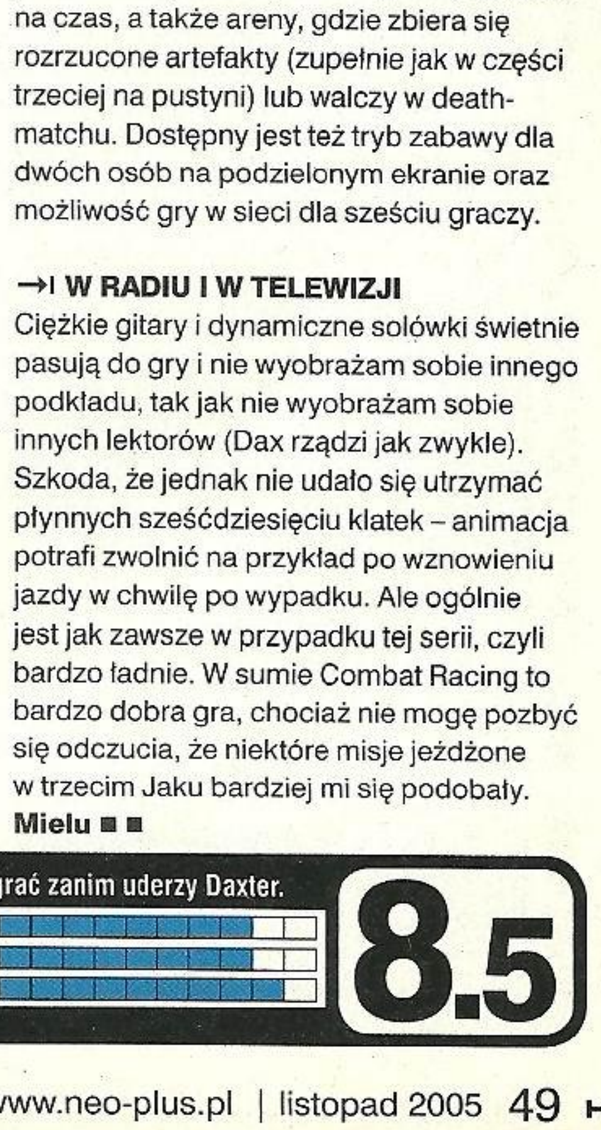
Średnio też podoba mi się sposób, w jaki rozwijają się niektóre wątki fabularne. Na przykład w pewnym momencie Jak dowiaduje się, że może zarobić wykonując po cichu zadania niezwiązane z turniejem, po czym okazuje się, że po prostu odkryło się kilka nowych tras i na nich gra się dokładnie tak samo jak wcześniej. Może mi się coś ubzdurało, ale spodziewałem się czegoś odmiennego niż standardowe tryby rozgrywki – nie wiem, może zadań w stylu przewiezienia tykającej bomby, czy coś w tym rodzaju.

→I OSTRA JA(K)TKA

Kilka trybów rozgrywki, w tym rozwalanie jak największej liczby przeciwników na czas, czy demolowanie nadjeżdżających z naprzeciwka pojazdów, oraz takie elementy jak boost, efektowny bloom, czy ukazany w zwolnionym tempie moment rozbicia się pojazdu bohatera, momentalnie skojarzyło mi się z Burnoutem. Podobnie jak w dziele Criterion, trasy mają kilka różnych odnóg i poziomów, i warto dokładnie je poznać, by zapewnić sobie zwycięstwo. Są to niewątpliwe plusy gry, aczkolwiek gdyby dalej tak porównywać oba tytuły, to Jak X musiałby się wytłumaczyć z niemalże całkowitego braku ruchu na trasach oraz z faktu, że we wspomnianym trybie, gdzie niszczy się pojazdy na punkty, nie rozwala się skomplikowanych łazików, a proste, kanciaste i jednokolorowe bryłki mające symbolizować samochody.

Oczywiście Jak X to nie jakiś klon Burnouta, a konkretna, szybka ścigałka podobna trochę do Wipeout, a także do Twisted Metal. W zwykłych wyścigach korzysta się z dopalacza, zbiera porozrzucane na drodze bronie i rozwala nimi przeciwników. Bronie dzielą się na aktywne (karabiny, rakiety itp.) oraz pasywne (miny i inne przeszkadzajki); dodam jeszcze, że nie warto trzymać amunicji na czarną godzinę – autorzy pozostawili na trasach naprawdę sporo wyposażenia, więc nikt na długo nie pozostanie bezbronny, a też znacznie urozmaica to zabawę, gdy co chwila korzysta się z innych śmiercionośnych zabawek.

Dobre jest to, że nawet po serii wypadków nie traci się szansy wygrania wyścigu – konsolowi przeciwnicy nigdy zbyt daleko nie odjeżdżają. W drugą stronę też to działa, co oznacza, że po prostu nie da się tu uciec i spokojnie, ze znaczną przewagą dotrzeć do mety. Nawet jeśli ma się szybką maszynę trzeba liczyć się z tym, że za chwilę nadleci



jakaś cholerna kula energii, czy inna niemiła niespodziewajka. W ten sposób nikt nie może być pewny zwycięstwa i przez to akcja toczy się nieustannie na najwyższych obrotach. Delikatnie utrudnia to zabawę, ale to dobrze, bo Jak X jest raczej łatwą grą i z rzadka zdarza się konieczność powtórzenia któregoś z wyścigów. Chociaż jeśli Wam nie idzie, albo chcecie zdobyć same złota, to musicie konkretnie tuningować pojazd, zwiększając prędkość maksymalną i turbo, czy wzmacniając pancerze.

Prócz wyścigów, są też, wspomniane już przeze mnie, zabawy w rozbijanie pojazdów na czas, a także areny, gdzie zbiera się rozrzucone artefakty (zupełnie jak w części trzeciej na pustyni) lub walczy w deathmatchu. Dostępny jest też tryb zabawy dla dwóch osób na podzielonym ekranie oraz możliwość gry w sieci dla sześciu graczy.

→I W RADIU I W TELEWIZJI

Ciężkie gitary i dynamiczne solówki świetnie pasują do gry i nie wyobrażam sobie innego podkładu, tak jak nie wyobrażam sobie innych lektorów (Dax rządzi jak zwykle). Szkoda, że jednak nie udało się utrzymać płynnych sześćdziesięciu klatek – animacja potrafi zwolnić na przykład po wznowieniu jazdy w chwilę po wypadku. Ale ogólnie jest jak zawsze w przypadku tej serii, czyli bardzo ładnie. W sumie Combat Racing to bardzo dobra gra, chociaż nie mogę pozbyć się odczucia, że niektóre misje jeżdżone w trzecim Jaku bardziej mi się podobały.

Mielu ■ ■

PlayStation 2

Brać i grać zanim uderzy Daxter.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Naughty Dog
- **Liczba graczy:** 1-2 (6)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.naughtydog.com/jakX

8.5

Dobre: Scenariusz wspaniały, atmosfera jak z najlepszych przygodówek w klimatach thrillera.
Złe: Poza grafiką naprawdę nie ma na co narzekać.
Brzydkie: Ta gra nie jest najładniejsza, niestety. Trzeba po prostu to zaakceptować.

FAHRENHEIT

DZIECI BARDZO SZYBKO SIĘ UCZĄ, ŻE KŁAMAĆ TRZEBA

Kłamać trzeba, jeśli chce się wyjść na swoje. To fakt – rodzice mówią, że mówienie rzeczy niezgodnych z prawdą jest „be", ale z drugiej strony wymagają, żeby maluchy cieszyły się z prezentów, bez względu na to, czy im się te prezenty podobają, czy nie. W ten sposób dzieci szybko sobie radzą z dysonansem.

W znacznie gorszej sytuacji jest Lucas Kane, bohater Fahrenheita, gry, która wstrząsnęła mną nie mniej niż Metal Gear Solid 3. Opowiedzmy sobie o niej trochę. Opowiedzmy sobie dobrze, bo na pewno na to zasługuje!

→| COŚ Z NICZEGO...

To prawda. Ta gra powstała właściwie z niczego. Mogła być tytułem słabym i praktycznie do takiego miana pretendowała. Dostępne na sieci obrazki zapowiadające były albo koszmarnie rozmyte, albo ciemne jak dziurka od nosa Michaela Jacksona przed pierwszą operacją. Dla czujnych recenzentów jest to pierwszy sygnał, że gra może być wątła. Autorzy celowo kamuflują problemy, których nie przeskoczyli. I powiem Wam, że po odpaleniu Fahrenheita faktycznie – wygląda to wszystko jak tytuł z początków kariery PS2. Modele postaci są dość chropowate. Tekstur nie-wiele, jednobarwne płaszczyzny wylewają się tu i tam. Nawet na ubraniach bohaterów to widać, a przydałoby się, żeby na takich obiektach, na które patrzy się przez cały czas gry przynajmniej działo się więcej. Podobnie z animacją – lekko chrupie i bez względu na to, czy wybierzemy wersję PAL czy NTSC momentami wszystko widocznie traci płynność. Ale, ale – nie myślcie, że to jakiś dramat kompletny. Ocenę grafiki macie w stopce. Nie jest źle. Jest wręcz dość dobrze. Co jednak dla mnie jest porażające: rozmyte obrazki Fahrenheita spełniły swoją rolę. Odwróciły uwagę od grafiki i uśpiły naszą czujność wystarczająco, byśmy z zaciekawieniem rzucili się do zabawy. I dobrze zrobiły, ponieważ grafika jest najgorszym z elementów gry. Za pomocą tych „dość dobrych" efektów uzyskano bowiem smak prawdziwego filmu, thrillera psychologicznego na miarę niesamowitą! Zanim opowiem o scenariuszu, wyobraźcie sobie taką scenę. Niech zaświadczy ona o dojrzałości tego, co się w grze dzieje.

→| MIAŻDŻYCIEL UMYSŁU, KOSIARZ SERCA

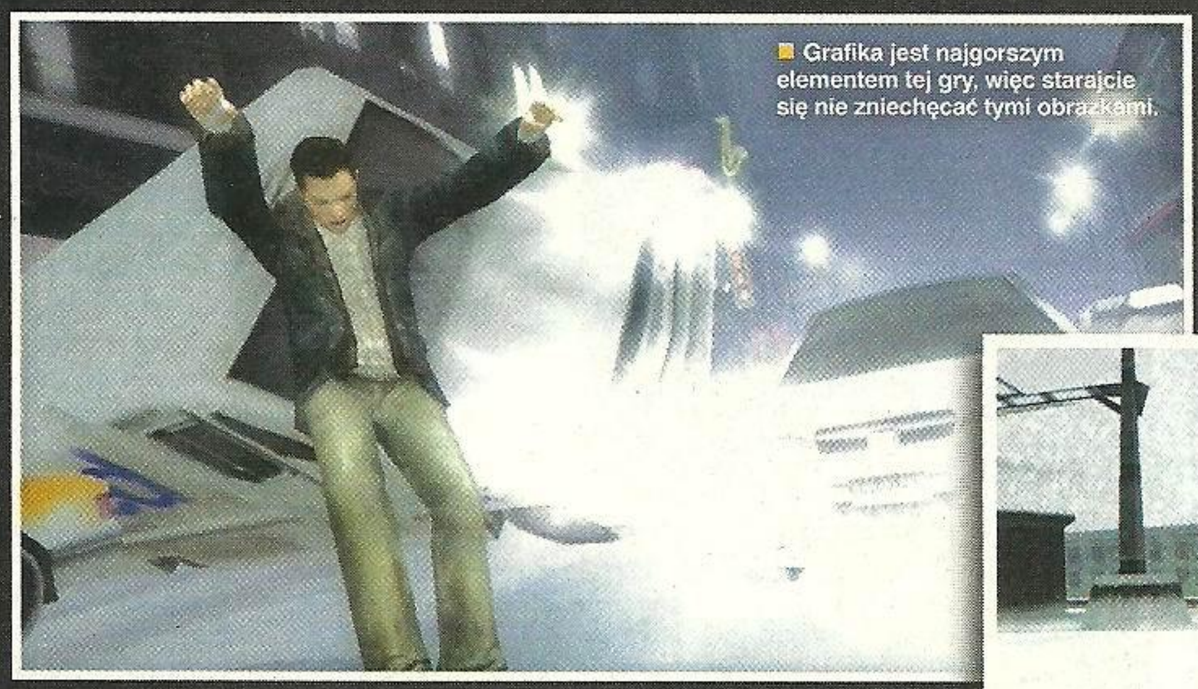
Jeden z wątków gry. Nasz bohater podejrzany jest o morderstwo. Pewien starszy policjant, postać drugoplanowa, jest prawie pewien, że to nasz bohater i chce go dopaść. A my idziemy przez zimowy park i nagle widzimy, jak dziecko wpada do rzeki. Pod lód. Zza rogu wychodzi wzmiankowany Pan Władza. I co teraz? Pomóc chłopcu i zostać aresztowanym? Tego od początku gry pragniemy uniknąć. Nawiać, ale nie uratować maluchowi życia? Na decyzję jest niewiele czasu. Rzucamy się za chłopaczkiem. Wyciągamy go, męcząc się okrutnie i ratujemy życie. Policjant staje nad nami. Patrzy. Rozpoznaje. My też go pamiętamy. Ale nic do siebie nie mówimy. Policjant wyciąga radio. Patrzy na nas cały czas. A my powoli wstajemy i ruszamy alejką w kierunku postoju taksówek. Koleś melduje przez radio o chłopcu, który wpadł do rzeki i został przez kogoś uratowany. Dreszcz przechodzi od tej gry psychologicznej. Fahrenheit jest pełen takich smaków. 15 godzin wyśmienitej gry dla dojrzałych ludzi. Kłaniam się i w tym ukłonie piszę Wam dalej.

Zdradźmy wreszcie o co chodzi. Scenariusz opowiada o losach trzech osób. Najpierw Lucas Kane. Informatyk. Poznajemy go, gdy siedzi na sedesie w restauracji i tnie sobie nadgarstki. Oczami wyobraźni widzi małą dziewczynkę wyciągającą doń ręce i faceta w habicie mnicha pośród tysięcy świec. To on jest mężczyzną w habicie. Wstaje i mechanicznie poruszając nogami rusza przed siebie. Z przedramion ciurka mu posoka. W dłoni zaciśnięty nóż. Kane rzuca się na faceta, który akurat obmywa ręce. Dźga go nożem. Kiedy ofiara charcząc drży jeszcze na podłodze, Lucas odzyskuje świadomość. Co się działo? Dlaczego może widzieć przyszłość? Dlaczego świat, w którym żyje od tego momentu zaczyna nabierać drugiego dna? Znana skądś historia? Niby znana. Ale przysięgam Wam, że to jeden z najlepszych scenariuszy w historii konsol. Żadna gra nie zrobiła jeszcze tyle dla przygodówek, ile Fahrenheit. Ten tytuł po prostu otworzy oczy milionom twórców gier na całym świecie. Przygodówki jeszcze nie umarły!

Ale Kane nie jest jedynym bohaterem. Po ucieczce z miejsca zbrodni pojawiają się na scenie dwie kolejne postacie. Carla Valenti – policjantka, laseczka, świetny detektyw, której przydzielono sprawę „naszego morderstwa" oraz Tyler Miles, czarny luzak z Bronxu, jej partner. Od teraz sterujemy na zmianę wszystkimi postaciami. Co rozdział możemy wybrać którą historię chcemy śledzić. Czy Lucasa, czy detektywów, którymi przeszukiwać możemy poniekąd nasze własne ślady! Oto pierwsze zaskoczenie: tropimy sami siebie! Podczas rozdziałów

Gorączka przez 24 godziny...

Wyobraźcie sobie sytuację. Popełniliście morderstwo w barowym kiblu, ale nikt nic jeszcze nie podejrzewa. Bohater mówi do siebie: „Muszę się gdzieś schować". I nagle ekran dzieli się na dwie części. Na jednej my, na drugiej wnętrze baru. Gość w barze wstaje i zaczyna powoli iść do ubikacji, gdzie ukryliśmy zwłoki. My biegamy od drzwi do drzwi w panice. Wszystko zamknięte. A on idzie do łazienki... Napięcie doskonałe, właśnie dzięki filmowemu podziałowi ekranu na kilka niezależnych miejsc akcji. Trzeba to zobaczyć!



Grafika jest najgorszym elementem tej gry, więc starajcie się nie zniechęcać tymi obrazkami.

z detektywami można między nimi przełączać, choć są sytuacje, które muszą zostać załatwione w pojedynkę. Dzięki temu wszystkiemu akcja pruje jak dzika. To jest prawdziwa przygodówka akcji – nawet sekundy znudzenia. Za chwilę opowiem Wam o tym, jak po raz pierwszy w życiu widziałem, że cały pokój ludzi, z którymi grałem w Fahrenheita podskoczył z przerażenia. Opowiem Wam też o grze, którą równie ciekawie się ogląda komuś przez ramię, jak gra samemu. Posłuchajcie...

→I WEZMĄ NAS SYSTEMEM

Na początek ciekawostka. W tej grze prawie wcale nie używa się przycisków po prawej stronie joypada. To znaczy używa się triggerów i gałki, ale reszty raczej nie. Jak to możliwe?

Otóż postacią kierujemy za pomocą lewej gałki. Jeśli pojawia się możliwość wykonania jakiejś czynności (np. podchodzimy do drzwi, albo drabiny), wychodzi na jaw pierwsza nowatorska opcja. Maleńka ikonka u góry ekranu pokazuje, w którą stronę musimy wychylić gałkę, żeby Kane wykonał interesującą nas czynność. Opcję tę udoskonalono podczas dialogów. Kiedy z kimś rozmawiamy i mamy ochotę zadać pytanie, u góry ekranu pojawia się następujące menu: maksimum cztery sformułowania do wyboru, określające ogólnie naszą wypowiedź, oraz miernik uciekającego czasu. Na przykład spotykamy zmarzniętego przechodnia na ulicy. Chcemy zagadać (pojawia się możliwość – wychylamy gałkę). I zaczyna się – czas maleje, a my mamy cztery opcje: ładna pogoda, ciekawe zdarzenie ostatnio, najbliższy bar, policja. Wybieramy sobie coś wychylając gałkę zanim ucieknie czas i dialog się toczy.

Oczywiście w zależności od tego jakich wyborów dokonamy NPC będzie z nami rozmawiał krótko, bądź długo. Jeśli nie zdążymy z pytaniem do końca czasu, rozmówca sobie pójdzie i – uwaga – nigdy go już nie zagadamy na ten temat. Oczywiście już tu widać, że czasem sformułowania do wyboru słabo określają to, o czym postać będzie potem mówić, więc parę razy się rąbniemy. Na przykład sformułowanie: „porada". Nie wiadomo czy my komuś będziemy coś radzić, czy to ktoś nam. Mogło być lepiej. To jednak nie koniec niespodzianek!

Każde siłowe zadanie w tej grze wykonywane jest za pomocą wciskanych naprzemian triggerów. Im coś trudniejsze do wykonania, tym szybciej trzeba je wciskać, żeby skakał wskaźnik „zaangażowania fizycznego" w daną czynność. Męczymy się jak bohater gry! Dosłownie! Dalej. Od czasu do czasu pojawiają się na ekranie kółka, przypominające wielkie, wielokolorowe okulary. I tu znów zabawa. Trzeba szybko wychylić gałki joypada w stronę odpowiednio pokazywaną przez podświetlające się części „okularów" na ekranie. Jeśli nie zdążymy, na przykład potrąci nas samochód.

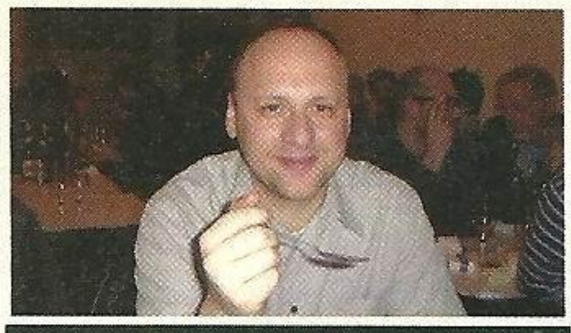
Na koniec dołożę jeszcze jeden patent – sporo tego, prawda? Otóż podczas gry walczymy o zdrowie psychiczne postaci. Każda czynność, która postać stresuje, lub jej szkodzi, odejmuje nie zdrowie fizyczne, ale psychiczne właśnie. Kiedy wartość spadnie do zera, nasz bohater popełnia samobójstwo. W ogóle samobójstwa naszych bohaterów są jednymi z kilku dostępnych w grze zakończeń. Niezły pomysł. Patenty na trudne decyzje to w Fahrenheicie codzienność. A to – jak już pisałem – ratowanie kogoś. A to znowu czasu ucieka i trzeba zadać pytanie. A to znów się zastanawiamy czy dobrze wpłynie na naszą postać trzecia kawa tego dnia. Mówiąc krótko – naprawdę tytuł, który rozkłada nam się na rękach jak śpiący kocur. Do pieszczenia i głaskania, a jednocześnie – dynamiczny, zaskakujący i usypiający czujność tylko po to, żeby poderwać wszystkich z foteli w najmniej spodziewanym momencie. Na przykład myjemy spokojnie ręce w łazience, spoglądamy w lustro, a tuż za nami stoi w nim świeżo zamordowany przez nas koleś! Wstrząs mózgu! Wszyscy, którzy testowali ze mną tę grę krzyknęli. Dodajmy do tego jeszcze, że gra jest niesamowicie filmowa. Właściwie filmowe scenki towarzyszą nam cały czas, kiedy tylko nie kierujemy gałką. Nawet tak proste sytuacje jak wstawanie i siadanie są całymi scenkami rodzajowymi. Jeśli szukacie gry, która mogłaby się ubiegać o miano tytułu filmowego – to jest przykład idealny. A ponieważ mnóstwo rzeczy robi się tu na czas, znacznie lepiej będą się bawić Wasi znajomi, którzy przyjdą popodziwiać scenariusz. Czasem podczas walki z joypadem nawet nie widzimy co się dzieje na ekranie. I wszyscy mają zabawę.

→I CHODŹMY W COŚ POGRAĆ...

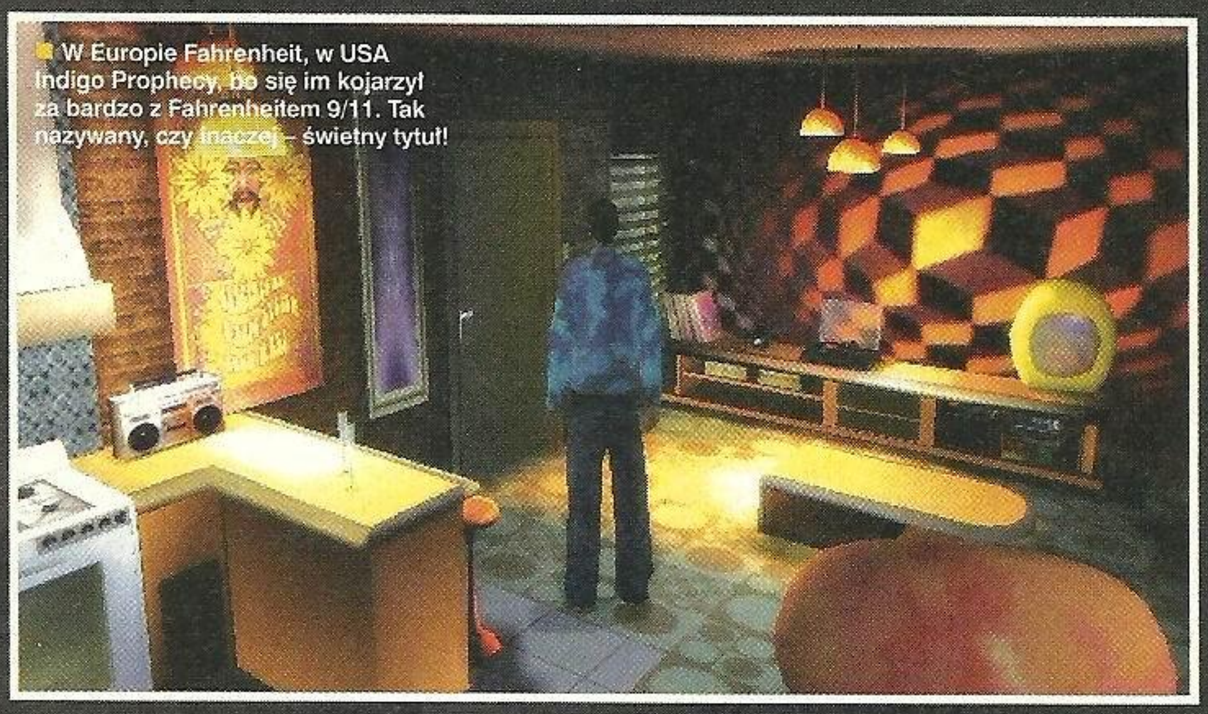
Ja mogę o tej grze jeszcze długo. Zdałem sobie właśnie sprawę, że z jedną trzecią N+ mógłbym nią zapełnić. Jest po prostu świetna. Ma historię do opowiedzenia, a to jak wiecie jest moja słabość. Dodatkowo jednak sprawia, że zaczynamy się bać o bohatera. Nie bać się, że zginie. Bać się, że mu się coś nie uda. Że nie zdąży posprzątać pokoju i policjant pukający do drzwi nabierze podejrzeń. Autorom udało się stworzyć bardzo dojrzały scenariusz i dla graczy, którzy wymagają od gier dynamiki ale w wersji kreatywnej – będzie to doskonały tytuł. Dodam jeszcze tylko, że muzykę do tej gry skomponował Angelo Badalamenti. Autor muzyki do *Mulholland Drive*, *Blue Velvet*, *Miasteczka Twin Peaks*, *Dzikości Serca*. Czy muszę dodawać, że muzyka po prostu wytrawia mózg przez uszy? Wszystko razem daje jedną z najlepszych przygodówek na konsole. Może graficznie nie cudownych, ale na pewno doskonałych pod względem scenariusza. I choć nie ma opcji dla kilku graczy, miłośnicy posiadów ze znajomymi będą mieli czym „poczęstować" gości. No i kilka zakończeń – bierzcie to także pod uwagę. Naprawdę warto!

Grabarz ■■

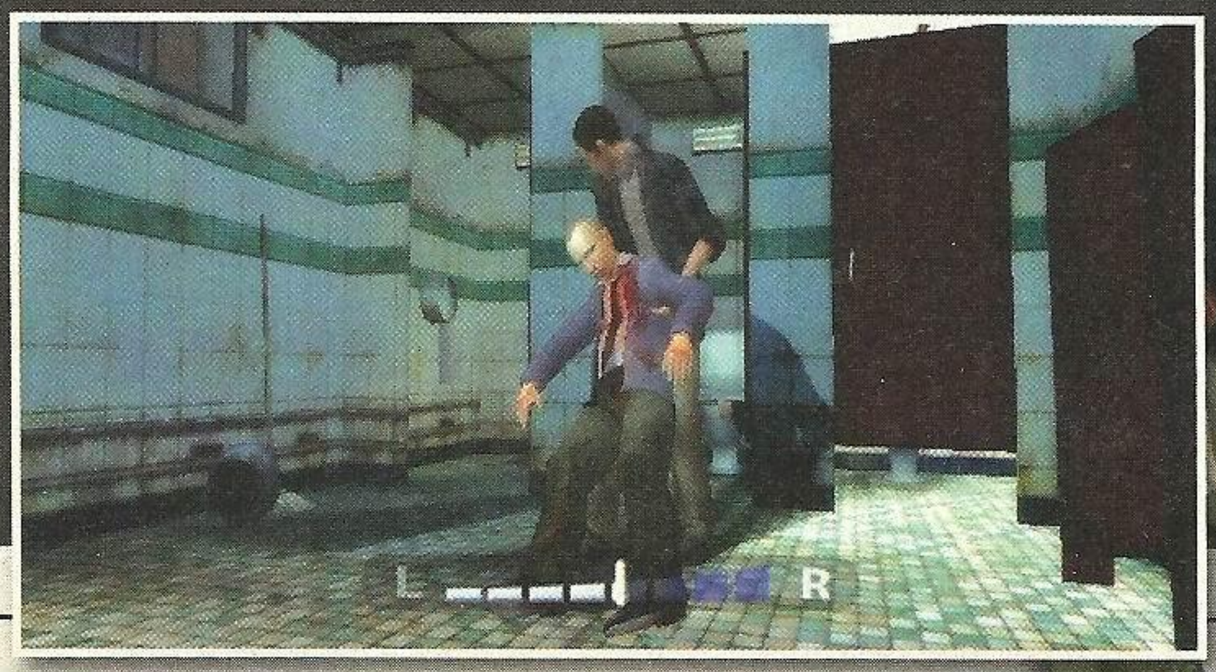
David Cage



Nie można opowiadać o Fahrenheicie nie mówiąc o Davidzie Cage'u. Kolesiu, który właściwie postawił tę grę na nogi; wyszukał świetnego kompozytora i zapłacił za niego; zbudował podwaliny scenariusza inspirując się takimi filmami jak *Siedem*, *Oczy Węża*, *Fight Club*, itp. Kolesiu, który stworzył jedno z najnowocześniejszych studiów do motion capture i zassał tam ponad pół setki kaskaderów do wyłapywania ruchów postaci. Wielkie brawa dla tego człowieka – musimy go śledzić jak Kojimę. Oby dalej miał pomysły!



W Europie Fahrenheit, w USA Indigo Prophecy, bo się im kojarzył za bardzo z Fahrenheitem 9/11. Tak nazywany, czy inaczej – świetny tytuł!



PS2 | Xbox

Świetny thriller, świetna przygodówka!

- **Wydawca:** Atari
- **Producent:** Quantic Dream
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

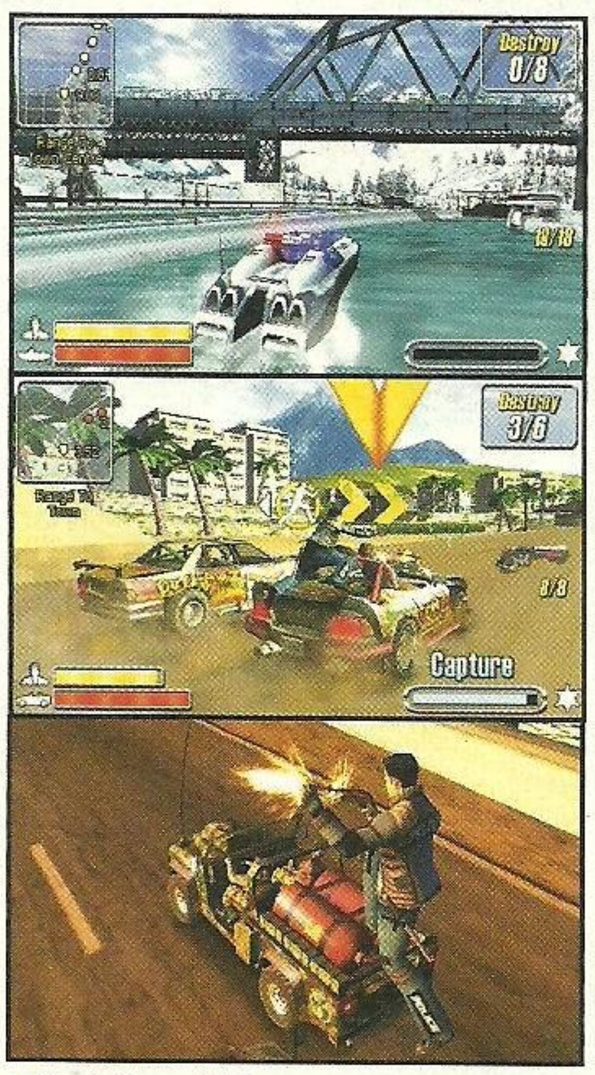
http://www.atari.com/fahrenheit/

9.0

PURSUIT FORCE

PRZESTĘPCÓW ZAŁATWIAM OD RĘKI

Jestem bezimienny – bohater recenzji napisanej modnie z perspektywy pierwszej osoby. Możecie mówić na mnie po prostu superglina, bo rzeczy, które codziennie biorę na siebie, nie przyśnią się opasłym policjantom nawet za dwieście lat. Dzień w dzień komisarz wymaga ode mnie, żebym pędził na złamanie karku za uprowadzonymi konwojami ciężarówek, eskortował koronnych świadków na lotnisko, w pojedynkę atakował garnizony zbuntowanych żołnierzy, bądź ganiał motorówkami za spłoszonymi gangsterami. Jeśli szykuje się naprawdę pracowity dzień, moje obowiązki rozszerzają się o pościgi za transporterami przewożącymi toksyczne odpady bądź strzelanie z obrotowego działa do uciekających autostradą mafiosów. Na nudę nie narzekam, ale my, bohaterowie gier akcji już tak mamy. Nie wlepiam mandatów za szybką jazdę – przejmuję pędzące auto wykonując tygrysi skok na jego maskę, a następnie wywalając w kierowcę cały magazynek. Zajęcie obcego wehikułu, nieważne, czy mówimy o samochodzie, motorze, czy łódce to drobiazg i jednocześnie znak rozpoznawczy mojej gry. Wystarczy po prostu, że podjadę na bliską odległość do wroga, wcisnę przycisk, a reszta dzieje się automatycznie. Szybko pozbywam się kierowcy, instaluję na jego siedzeniu, a sekundę później obserwuję, jak moja poprzednia fura rozbija się o pobocze.



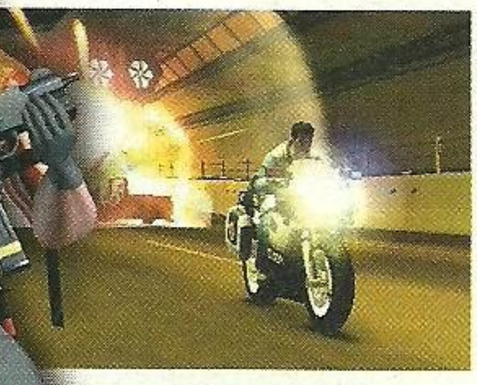
Strzelaniny, pościgi, masa pojazdów – obawiam się, że jedna gra jest na to wszystko za mała...

→| CUDA ZAJMUJĄ MI WIĘCEJ CZASU

Pomyślicie, że toczę wojnę z bandytami, ale tak naprawdę walczę z uciekającym czasem. Mafia opuszcza miasto superszybkimi pojazdami, terroryści grożą, że zmasakrują zakładników, jeśli w ciągu kilku minut nie zostaną spełnione ich żądania, a ciężarówki z chemikaliami znajdą się poza zasięgiem władz, kiedy najemnicy opuszczą nimi rejon. Moje zadanie, to być szybszym, niż oni wszyscy i zatrzymać cały ten cyrk, zanim wymknie się spod kontroli.

Aha, nie każdy znany mi gliniarz dysponuje wskaźnikiem o nazwie Justice. To bardzo pożyteczna rzecz. Kiedy morduję bandziorów Justice rośnie i w rezultacie pozwala mi na spowalnianie czasu lub leczenie ran. Ostrzelanie cywila sprawia, że „sprawiedliwość" maleje, a końcowe statystki przypominają wówczas desperackie wołanie o pomoc. Na pewno w niczym nie pomaga mi kiepskie autocelowanie, które losowo wybiera cel do ostrzału. W niczym nie pomaga również kulejąca animacja – wystarczy, że przejadę przez kawałek zabudowanego terenu, żeby licznik w samochodzie spadł do piętnastu klatek animacji na sekundę.

Najgorsze jednak w mojej pracy jest to, że po godzinie widziało się już wszystko. Nieważne, czy pracuję nad swoją karierą w Career Mode, poprawiam czasy w Time Trial, czy chwytam się dodatkowych zadań w Challenge – wszystko nieodłącznie wiąże się ze strzelaniem, skakaniem po samochodach i gonitwą po słabo wykonanych trasach. Samochód prowadzi mi się zbyt łatwo, zabija zbyt prosto, a przejmowanie fur nie bawi po czasie tak bardzo, jak na początku. Kiedy odejdę z policji, zatrudnię się chyba jako kierowca w Ridge Racer lub Need for Speed. **„bezimienny" Matt ■ ■**



PSP — Nie tak fajny mix, jak mogłoby się wydawać...

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** BigBig Studios
- **Liczba graczy:** 1-2

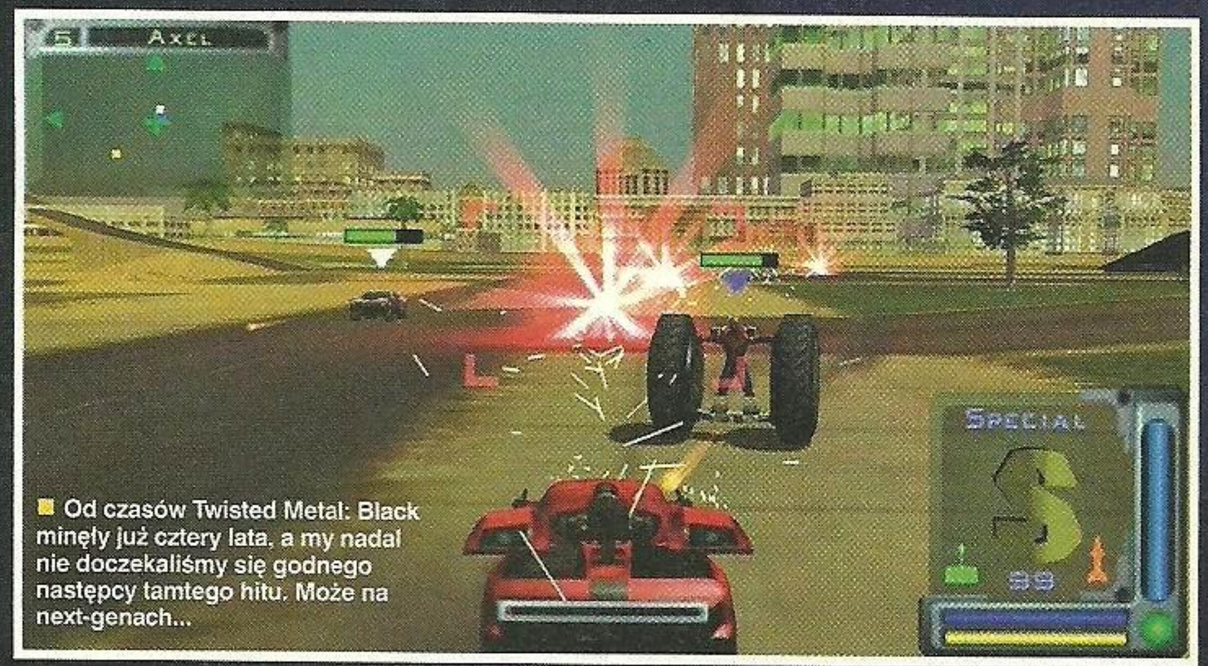
GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□
MIÓD ■■■■■■■■□□

7.2

http://www.yourpsp.com/

TWISTED METAL HEAD ON

SAMOCHODOWY BATTLE ROYALE



Od czasów Twisted Metal: Black minęły już cztery lata, a my nadal nie doczekaliśmy się godnego następcy tamtego hitu. Może na next-genach...

Tylko w chorym świecie stworzonym przez firmę Incognito Entertainment, sprzedawca lodów używa furgonetki do miażdżenia bliźnich. Tylko tutaj głowa gracza-motocyklisty jest płonącą czaszką, a sfrustrowany policjant przyczepia do podwozia komplet rakiet ziemia-ziemia. Czternastu maksymalnie obłąkanych kolesi wyjeżdża na ogromną arenę, aby raz na zawsze udowodnić sobie, który z nich jest najbardziej chory. Twisted Metal Head On to w dalszym ciągu jeden wielki deathmatch. Nie ma szans, aby w tej serii pojawiły się nagle zadania polegające na czymś innym, niż sianiu maksymalnej pożogi. Wehikuły naszych wybrańców, to uzbrojone po dach maszyny, których zadaniem jest wybić wszystko, co rusza się w zasięgu wzroku. Wybór pojazdów nie jest jednak wyłącznie kosmetycznym zabiegiem. Dwuślady są szybkie i zwrotne, ale rozpadają się zawsze po zderzeniu z jednym, góra dwoma pociskami rakietowymi. Furgonetki poruszają się natomiast z gracją żółwia, ale trzy lub cztery przyjęte na pancerz rakiety nie robią im z reguły większej różnicy. Ot i wszystkie zależności.

→| GRYWALNOŚĆ MA WAKACJE

Mimo iż perspektywa grania w Twisted Metal na PSP wyglądała obiecująco (czternaście coraz trudniejszych poziomów, to nie jest kwestia dwóch wieczorów), w samej grze znalazło się kilka niepokojących spraw. Po pierwsze – przestarzałe mechanizmy grawitacji. Powiedzmy to szczerze – wehikuły zachowują się jak puste kartonowe pudła bezwładnie walające się na wietrze. Absolutnie nie czuć ich wagi – nieważne, czy siądziecie za kierownicą motocykla, czy ciężarówki. Być może najwyższa już pora podnieść taktowanie procesorów o 100 MHz i przeznaczyć trochę mocy konsoli na porządną fizykę świata. Drugą bolączką jest... naprawdę kiepska grafika. Rozumiem, że dzięki uproszczonym modelom pojazdów i maksymalnie opustoszałym arenom, gra pomyka w 30 klatkach na sekundę i nie zwalnia, nawet przy dużym zagęszczeniu przeciwników. Nie zmienia to jednak faktu, że pojazdy są brzydkie, maksymalnie klockowate i nijak mają się do swoich odpowiedników w renderowanych filmach. Boleść numer trzy to sterowanie. Wehikuły są lekkie, więc prowadzi się je strasznie chaotycznie. Ciężko namierzyć jakiegokolwiek przeciwnika, ciężko też mówić o zabawie płynącej z rozwałki. Przyznam, że jedyną rozsądną bronią są samonaprowadzające pociski, oczywiście z tej racji, że zwalniają nas z obowiązku trzymania przeciwnika przed maską. W tej grze ciężko skupić się na jechaniu przed siebie, a co dopiero na szukaniu oponenta i podążaniu za nim.

Wierzcie mi, że chciałbym znaleźć w przenośnym Twisted Metal jakieś super fajne elementy. Nieco na siłę mogę wskazać w kierunku ośmioosobowego multiplayera, a także nowego dla serii trybu kooperacji. Co mi jednak po nich, skoro do bólu popsuto sterowanie i fizykę, a bez tego nie idzie się przecież dobrze bawić.
Matt ■ ■

PSP — Trzy podstawowe błędy zniszczyły tę grę.

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Incog Inc.
- **Liczba graczy:** 1 (8)

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

4.9

http://www.yourpsp.com/

Jatka w Twisted Metal może i jest wciągająca, ale od zabawy odrzucają irytujące niedoróbki.

Dzięki walkom odbywającym się w czasie rzeczywistym możliwe jest odpalanie combosów.

Gra jest ciepła, sympatyczna i milutka – gdyby była szczeniaczkiem – od razu byście ją przytulili.

Dobre: Zabawne dialogi, śliczna oprawa, wiele subquestów, dobry system gry.
Złe: Scenariusz nie jest ani głęboki, ani porywający, ani oryginalny..
Brzydkie: Wiecznie te same okrzyki podczas walk. Same walki także potrafią czasami znudzić.

RADIATA STORIES

SMACZNA PRZEKĄSKA PRZED FINAL FANTASY XII

Stworzona przez zespół Tri-Ace i wydana przez Square Enix gra nie była na celowniku – ani moim, ani wielu innych fanów RPG. Na pierwszy rzut oka jednak widać, że produkt mający tak potężne „plecy", jak twórcy Star Ocean: Till the End of Time w roli developera i czołowy zawodnik na rynku japońskich RPG, jakim jest Square Enix, zasługuje na więcej niż chwilę uwagi. I to nie tylko ze względu na swoje pochodzenie. **Radiata Stories** jest po prostu bardzo dobrą, przyjemną i łatwą w odbiorze propozycją dla wszystkich, którzy chcą umilić sobie oczekiwanie na prawdziwie wielką przygodę, jaką ma szansę się stać dwunasta część sagi Final Fantasy.

→I KONFLIKT RASOWY

Radiata Stories jest opowieścią o losach mało rozgarniętego młodzieńca imieniem Jack, którego ojciec był wielkim i sławnym, wręcz legendarnym, rycerzem. To właśnie przez wzgląd na swoje pochodzenie Jack zostaje przyjęty do rycerskiego grona, pomimo porażki w pierwszej rundzie eliminacji z dziewczyną zwaną Ridley. Ta młoda dama jest drugą ważną dla rozwoju fabuły postacią. W świecie Radiata obok ludzi spotkać można inne rasy stworzeń: elfy, krasnoludy, orki czy gobliny.

Główni bohaterowie jeszcze nie wiedzą, że już wkrótce ma nastać wojna pomiędzy wyżej wymienionymi a ludźmi. Gracz będzie musiał opowiedzieć się po jednej ze stron tego konfliktu i od tej pory podążać wybraną ścieżką aż do końca, co daje nam w praktyce okazję do zgłębienia fabuły z dwóch różnych perspektyw i teoretycznie podwaja czas gry. Historia nie jest może zbyt górnolotna czy oryginalna, ale stanowi solidną podstawę, by dać graczowi pretekst do zabawy, a tej będzie sporo. Na zwerbowanie do drużyny czeka ponad sto siedemdziesiąt postaci, a rozgrywkę umilą całe tony dodatkowych zadań, subquestów i innych bonusów. Trzydzieści godzin dobrej zabawy znajdziecie tu z pewnością.

System gry jest bardzo podobny do tego z ostatniej gry firmy Tri-Ace – Star Ocean: Till the End of Time, co fanom tego tytułu z pewnością przypadnie do gustu. Nieco uproszczony, momentami dość chaotyczny, zręcznościowy, bazujący na szybkim klepaniu przycisków, pozostawia też miejsce na strategię i planowanie. Atakowania, blokowania, uników, kontr i wykonywania specjalnych ciosów (stanowiących alternatywę dla magii) po napełnieniu wskaźnika „Volty Gauge" można nauczyć się w mgnieniu oka. Co ciekawe, choć w drużynie na polu walki może znajdować się naraz czworo bohaterów, kontrolować można tylko Jacka, zaś pozostałą trójką sterować pośrednio, poprzez wydawanie ogólnych komend lub z góry ustalonych schematów działania. Nie jest to złe rozwiązanie, choć czasami gra wydaje się nawet nieco zbyt łatwa – dopiero podczas walk z bossami gracz może zacząć się martwić o losy swoich towarzyszy, gdyż w pomniejszych potyczkach radzą sobie nadzwyczaj dobrze. Nawet przy konfrontacji z potężniejszym przeciwnikiem wystarczy jednak zadbać o właściwe leczenie drużyny, by zwyciężyć. Można też łączyć swoje postacie w formacje, co podnosi ich skuteczność w walce, ale nie pozwala na używanie przedmiotów i leczenie się.

→I RASOWA OPRAWA

Grafika jest śliczna, a pastelowe kolory sprawiają, że wygląda jak ręcznie malowana. Liczne rozmycia pozwalają świetnie symulować zmianę głębi ostrości i skupiać uwagę gracza na właściwym planie. Sprytny zabieg! Choć podczas walk areny nie kipią szczegółami, w trybie eksploracji wygląda to o wiele lepiej. Przepiękne tła, ładnie zaprojektowane modele postaci, ich ruchy i mimika nie pozostawiają wiele do życzenia. Animacja jest zabójczo płynna, a obsługa takich wspaniałości jak progressive scan, tryb panoramiczny (16:9) a nawet standard HDTV sprawia, że **Radiata Stories** może wyglądać po prostu bajecznie, zaś na zwykłym TV prezentuje się bardzo dobrze. Nie tylko pod względem technicznym, rzecz jasna – część artystyczna jest wykonana z polotem, skutkiem czego będziecie mieli do czynienia z naprawdę piękną grą.

Gra utrzymana jest w ciepłym, baśniowym klimacie. Na budowanie tej atmosfery, prócz oprawy wizualnej, niebagatelny wpływ ma udźwiękowienie, a szczególnie głosy postaci. Anglojęzyczny dubbing wykonany został z należytą dozą profesjonalizmu, choć z początku dobór głosów niektórych bohaterów może się wydać chybiony. Jednak już po kilkudziesięciu minutach gry można przywyknąć do ich specyficznego brzmienia. Niektóre dialogi są tak głupawe, że aż śmieszne – to jedna z wyjątkowych cech i niezaprzeczalnych zalet **Radiata Stories**. W wielu erpegach w oczy potrafią kłuć sztuczne, na siłę patetyczne i wzniosłe wypowiedzi. Tutaj jest zupełnie inaczej: lekko, przyjemnie, na luzie. Obrazu całości dopełnia muzyka. Gra oferuje całkiem interesujący soundtrack zawierający sporo żywych, bardzo dynamicznych kawałków zachęcających do eksploracji czy też walki, jak również nieco spokojniejszych melodii. Nie są to jakieś zapierające dech w piersiach utwory, które będą obijać się w głowie tygodniami, ale doskonale ilustrują akcję gry i jako takie sprawdzają się doskonale.

→I FANTASTYCZNA RADIATA

Radiata Stories prezentuje się świetnie. Śliczna grafika o oryginalnej prezencji, błyskawiczne czasy ładowania, bardzo dobra muzyka, dźwięk i zabawne dialogi, przystępny system gry, mnóstwo dodatkowych zadań i dwie możliwe ścieżki prowadzące do końca historii. Choć ta ostatnia nie jest niczym niezwykłym i tak oferuje wystarczająco dużo, by z przyjemnością można była pograć w tę sympatyczną, dobrze wykonaną, wciągającą, a nawet odprężającą pozycję. Nie oczekujcie, że ta gra zmieni Wasze spojrzenia na świat, będzie tematem wielu rozmyślań, pochłonie na sto godzin bez reszty... Zanim jednak pojawi się tytuł, któremu się to uda (być może dopiero kolejna część Final Fantasy), **Radiata Stories** zaoferuje nieco dobrej rozrywki.

Oskar ■ ■

TRZY ASY Z RĘKAWA...

Firma Tri-Ace nie jest nowicjuszem w branży – ma na koncie jedne z najlepszych gier RPG, jakie zagościły na PS one: Valkyrie Profile oraz Star Ocean: The Second Story (obie z 1999 roku). Poprzedniczka Star Ocean ukazała się na SNESa trzy lata wcześniej, zaś ich ostatnia gra – wspomniany w tekście Star Ocean: Till the End of Time na PS2 – był debiutem tej serii na trzeciej już stacjonarnej konsoli.

PlayStation 2 Rarytas wśród RPG – lekka, dobra i zabawna.

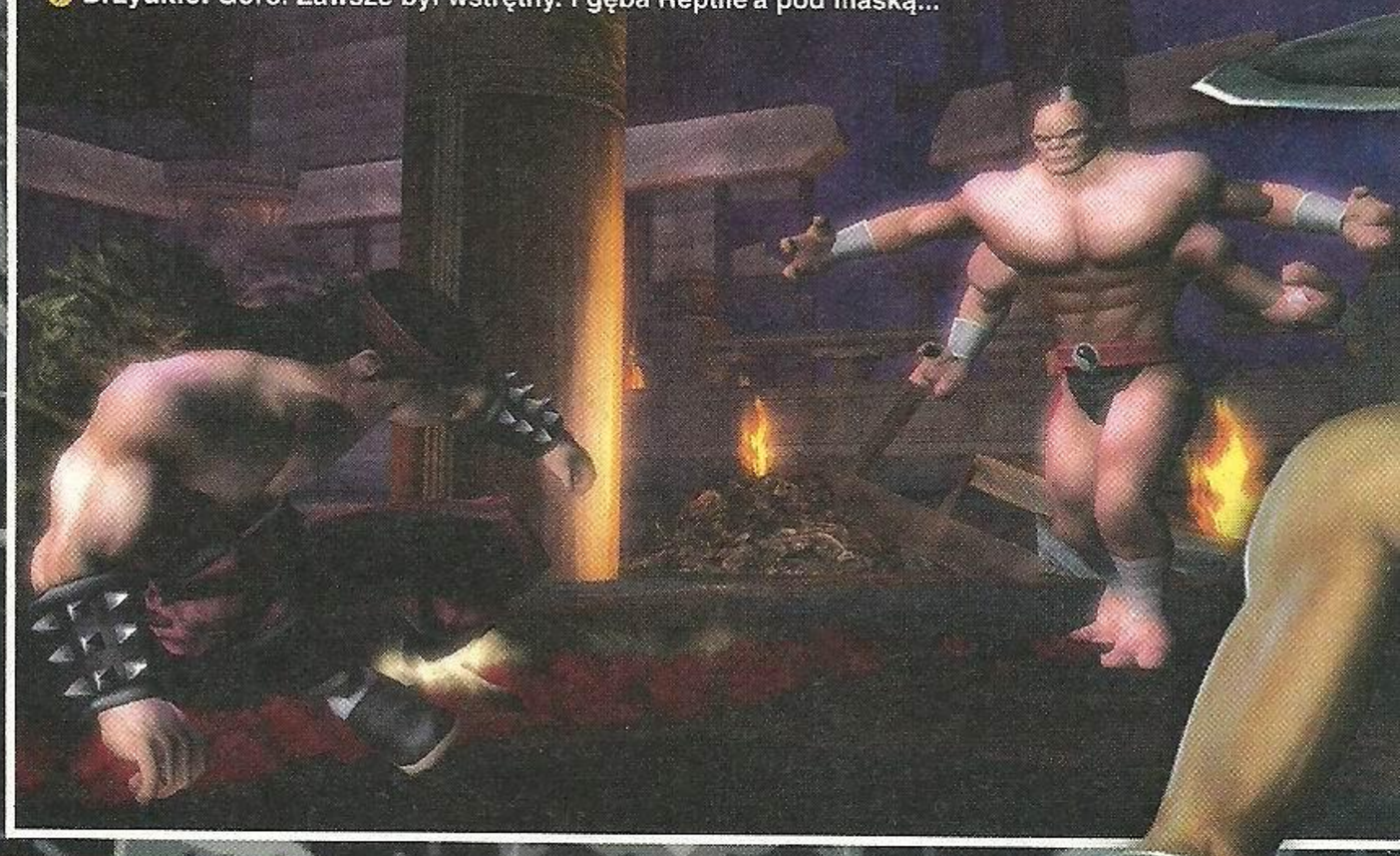
Wydawca: Tri-Ace
Producent: Square Enix
Liczba graczy: 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://square-enix.com/games/radiata/

7.8

- **Dobre:** Rewelacyjny klimat Smoczej Serii, świetny system walki i combosów, tony sekretów.
- **Złe:** Koop jest świetny, ale nie powinien być wymagany do odkrywania sekretów.
- **Brzydkie:** Goro. Zawsze był wstrętny. I gęba Reptile'a pod maską...



MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS

CZOŁEM LALUSIE! GOTOWI NA PRAWDZIWĄ JATKĘ?

Stary, dobry Mortal Kombat. Ostatnie części nie wywoływały już krwawej piany na ustach w taki sposób, jak czyniły to pierwsze trzy dwuwymiarowe mordobicia. Mimo że ostatnia – Deception – jest naprawdę bardzo dobra. Ale dość tego. Shaolin Monks wraca do korzeni; zwyczajnie ignorując ostatnie próby wskrzeszenia Smoczej Sagi. Wraca w wielkim stylu. Znów bryźnie jucha z rozbitej czaszki, prostowany kręgosłup wyskoczy ze świstem z ciała, a spalony przez smoka trup osunie się na posadzkę w obłoku dymu. Let the Mortal Kombat begin!

→I INSERT KOIN

Mocarne intro przypomina czasy, gdy logo ze smokiem znał każdy gracz komputerowy i konsolowy. Akcja rozpoczyna się tuż po oficjalnym zamknięciu turnieju Mortal Kombat, w którym mieliśmy okazję uczestniczyć w pierwszej części gry. Wkraczamy z kamerą w sam środek wielkiej bitwy w sali tronowej Shang Tsunga, obserwujemy, jak Johnny Cage, Sonya Blade, Liu Kang i Kung Lao walczą z liczną grupą nieprzyjaciół. Są wśród nich takie tuzy, jak Kano, Baraka, Sub Zero, czy wieloręki Goro. Bryzga jucha, latają flaki, a bohaterowie nie żałują nam swoich specjali w dynamicznych i brutalnych ujęciach. Kapitalne! W połączeniu z okrzykami, choćby słynnym „come here!" Scorpy'ego od razu budowany jest odpowiedni klimat, którego nie można pomylić z niczym innym. Po kilku fatalach odpalonych przez chłopaków wiedziałem, że jestem w swoich klimatach.

Liu i Kung wymiatają, Shang Tsung nawiewa, pojawia się Raiden tłumaczący dwójce mnichów z Shaolin, że to jeszcze nie koniec walki o ocalenie ziemi. Chłopaki rzucają się w pogoń za dziadygą skacząc po portalach, masakrując setki wrogów i spotykając postacie doskonale znane nam z Sagi.

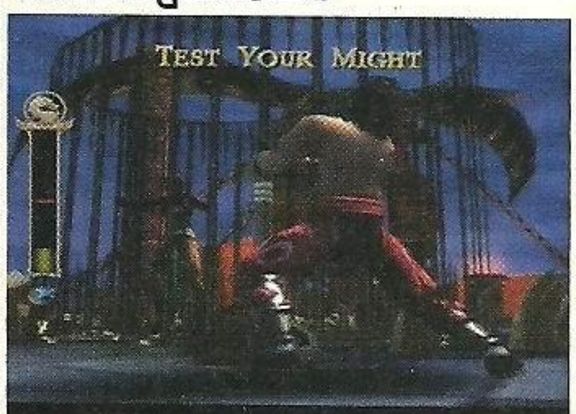
→I KOMBAT KONTINUES

Podobnie jak Wy, miałem obawy co do tej gry. W końcu to, co sprawdza się na arenie, niekoniecznie musi wyglądać dobrze w otwartym terenie. Zresztą pamiętacie chyba fatalne Mortal Kombat: Special Forces; jeden wielki bałagan i zlepek słabych pomysłów. Na szczęście dla nas wszystkich i dla Smoczej Sagi, **Mortal Kombat: Shaolin Monks** to wywalona w Outworld krwawa rzeźnia, a przy okazji kapitalna gra. Gra, w której zamiast walczyć na arenach w pojedynkach jeden na jeden, obtłukujemy hordy mniej lub bardziej groteskowych przeciwników w fontannach tryskającej z nich krwi. W zasadzie zawsze poruszamy się do przodu, ale kojarzenie tej gry z chodzonym mordobiciem (pokroju choćby Urban Reign) jest mylne; to raczej gra przygodowo-zręcznościowa, z masą prostych zagadek i puzzli. I choć w większości miejsc trzeba natłuc wszystko, co się rusza, jest też nieco kombinowania, skakania po platformach, rozpracowywania bossów. Myśleć nie trzeba, bo choć zadania są specyficzne dla danej miejscówki, usłużna kamera wyraźnie pokazuje miejsce, w którym coś trzeba zrobić.

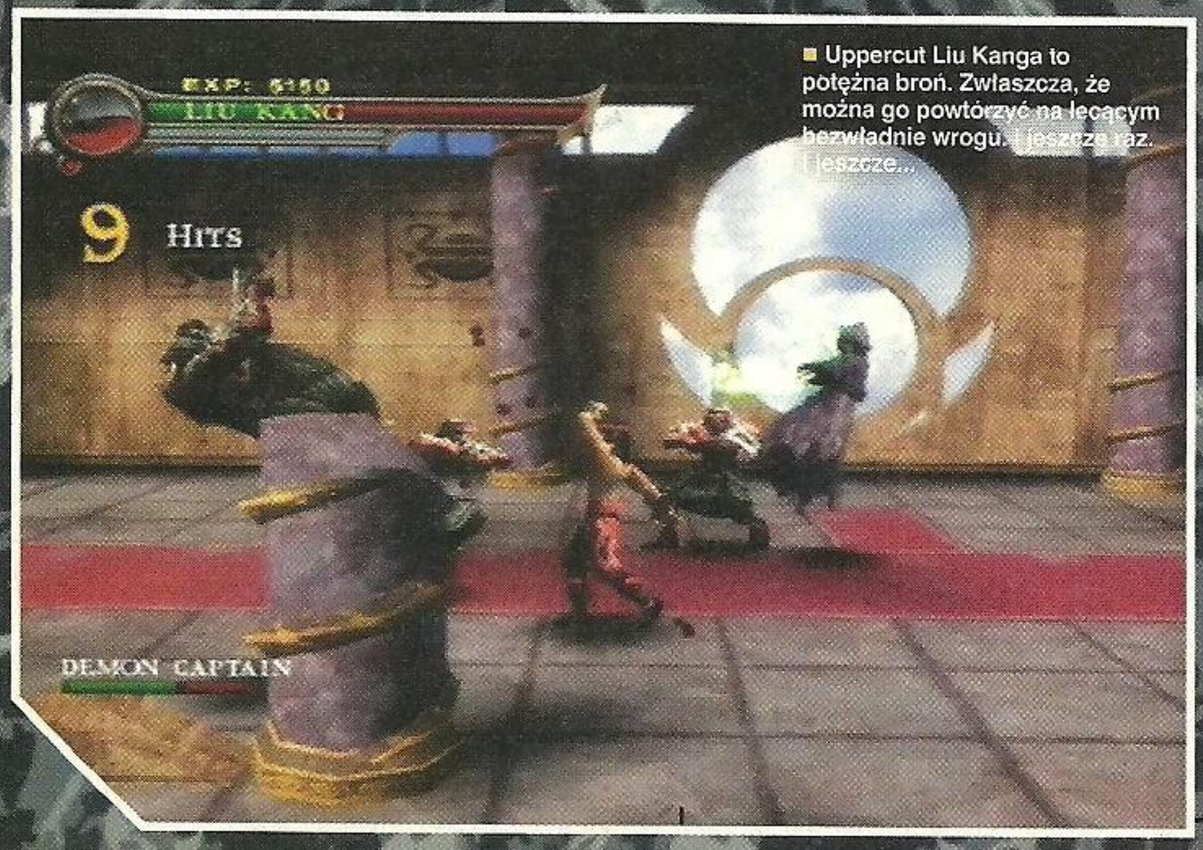
Co ciekawe – portale, po których poruszają się dwaj dzielni mnisi, są połączone w kilku miejscach i nic nie stoi na przeszkodzie, by cofać się i zwiedzać ten świat praktycznie do woli. Zresztą jest trochę wymuszonego przez grę backtrackingu, ale nie w sposób kojarzący mi się z nachalnym.

Autorzy przygotowali (przynajmniej na początku gry) do wyboru dwie postacie, tytułowych mnichów z Shaolin. Są to oczywiście czysty jak łza Liu Kang oraz tajniak na dworze Shang Tsunga, zwieńczony wyjątkowo obleśnym kapeluszem Kung Lao. Panowie różnią się ciosami, ale ich ścieżki pozostają bez zmian. Mechanizmy zabawy początkowo wydają się proste, a nawet prymitywne. Są lekkie ataki, mocne ataki, blok, rzuty, podbijanie, również ciosy specjalne uzyskiwane przez przytrzymanie odpowiedniej kombinacji. Szybko okazuje się, że o ile masherka na początku w zupełności wystarcza do delektowania się widokiem pękających w gejzerach krwawej

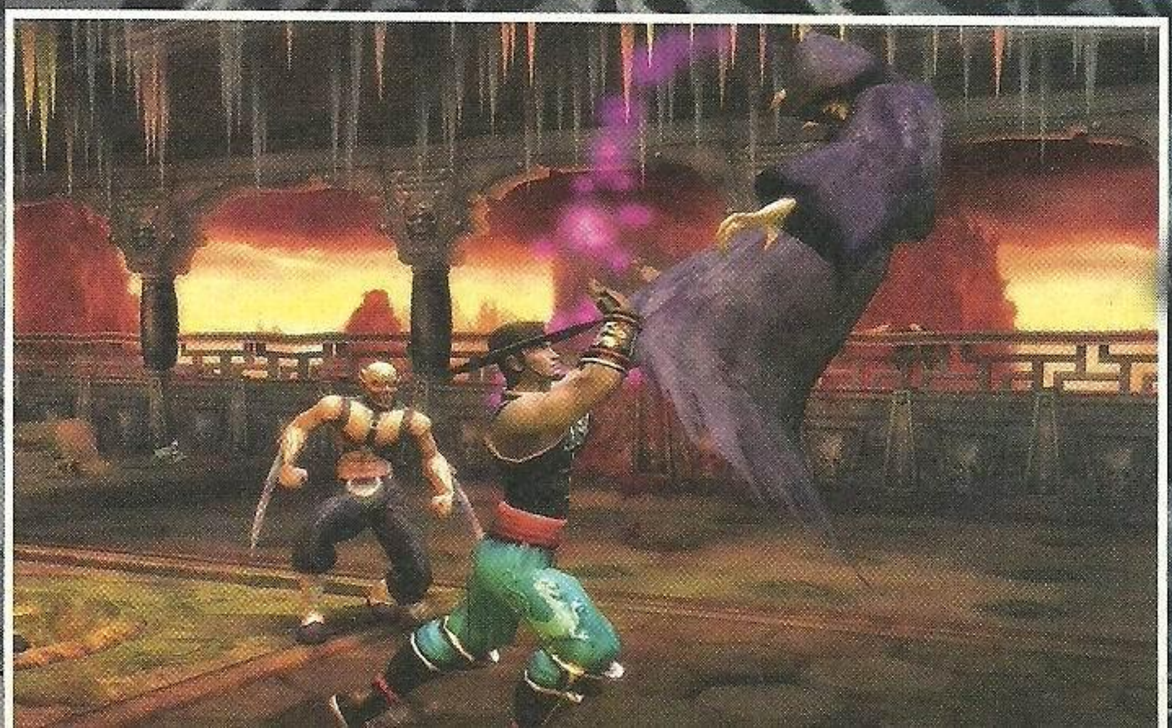
PAMIĘTASZ?



Bogata spuścizna serii Mortal Kombat wręcz wylewa się z Shaolin Monks. Doskonale znane postacie, ich okrzyki, ciosy specjalne i fatale, to świetny wabik na fanów. Reptile, Kano, Mileena, Kitana, Baraka, Shao Kahn... czy mam wyliczać dalej? Ok – Smoke, Scorpion, Johnny Cage, Sonya... Starczy. Równie fajnym aspektem jest możliwość praktycznie dowolnego zwiedzania tych wszystkich fajnych miejsc, które do tej pory służyły nam za tła do walk na śmierć i życie. Ba, pojawiają się nawet momenty wymagające mashowania po przyciskach, w których bohater musi sprawdzić swoją siłę, aka „Test Your Might". Jeśli jeszcze tego Wam mało, dorzucę tryb VS dla dwóch graczy, w który gra się świetnie. A na wytrwałych, głęboko schowany czeka... Mortal Kombat II w wersji sto procent arcade perfect.



■ Uppercut Liu Kanga to potężna broń. Zwłaszcza, że można go powtórzyć na lecącym bezwładnie wrogu. I jeszcze raz. I jeszcze...



Bossowie na początku sprawiają nieliche problemy, ale jak zawsze można rozwalić patterny ich ataków.

Weaken Kitana to place her in the device. Be careful of the Outworld assassins, if given the chance they will attempt to free her.

mazi przeciwników, mniej więcej po trzydziestu procentach gry przestaje się sprawdzać i warto jednak potrenować blokowanie, rzuty, ataki z powietrza, czy choćby walkę bronią, bo i tej nie brakuje. W końcu łatwiej dosłownie przeciąć na pół jakiegoś lamusa gigantycznym mieczem, niż obtłukiwać go przez kilka ładnych chwil. A właśnie, w kwestii obtłukiwania – gra ma fantastyczny system combosów i detekcję kolizji, a także połączenia między ciosami bohaterów. Można żonglować, podbijać, ciskać, łapać, spalać praktycznie w nieskończoność, co jest bardzo przyjemne. Bardzo.

Oczywiście gdyby cała zabawa polegała jedynie na powtarzaniu dwóch, trzech sekwencji ciosów, do gry wkradłyby się schemat i nuda. Autorzy przewidzieli także i to, dlatego bohaterowie zdobywają punkty doświadczenia przyznawane za coraz lepsze naparzanie licznych przeciwników. Jak łatwo się domyślić, premiowana jest widowiskowość ciosów i dekapitacji, a także ich ciągłość, czyli wspomniane już wcześniej combosy. W dowolnym momencie gry wciskając Start można wejść do specjalnego menu i dokonać wymiany – punkty doświadczenia za ciosy specjalne i comba. Naturalnie to nic nowego, ale realizacja jest po prostu przednia – nowe zagrywki faktycznie są miejscami znakomite, comba niezwykle przydatne, a efektowne dekapitacje, których bohater uczy się podczas gry, cóż, efektowne. Są niezwykle krwawe Fatlity, Brutality, Multality (to ostatnie szczególnie dobrze sprawdza się na agresywne grupki nieprzyjaciół).

→I KILLER KOMBO

Mortal Kombat: Shaolin Monks kontynuuje tradycję serii pod względem designu; dalej jest przekolorowany, komiksowy, kiczowaty. Wystarczy popatrzeć na budowę ciała Liu Kanga i tą żałosną kombinację fryzury i opaski na czole, strój Kung Lao i inne godne jarmarku detale, aby... No właśnie. Jeśli ktoś zakochał się wiele lat temu w Mortal Kombat i do dziś jest w stanie łyknąć bez popijania te klimaty, przy Shaolin Monks będzie bawił się doskonale. Pozostali raczej nie, choć dla samych mechanizmów zabawy i comboidalnych abstrakcji namawiam do spróbowania. Powrót do korzeni jest... Mocarny. Nie, to za słabe słowo – kapitalny.

Mortal ma swoją mitologię, miejscami wspaniale wymyślony świat i wreszcie to widać. Poza tym w grze odwiedzamy wiele miejsc stanowiących otoczenie serii i świetnie to wszystko się komponuje. Fajnie jest przebiec w dole pod mostem (The Pit!), z którego dało się uppercutem zrzucić przeciwnika na kolce; grozę budzi mroczny Living Forest z drzewami zżerającymi swoje ofiary, pięknie wygląda Outworld z licznymi portalami, nieco światła w tym ponurym świecie daje świątynia Raidena... Masa, masa atrakcji.

Grafika niezwykle mi się spodobała, jest dość prosta ale bardzo klimatyczna, zaś animacja postaci – choć nieco plastikowa – też sprawuje się bez większych zarzutów. Wspomnę jeszcze o możliwości przełączania kamery od maksymalnego zbliżenia, przez normalny widok, aż po obejmującą możliwie największy wycinek terenu panoramę umożliwiającą lepszy podgląd ewentualnych sekretów. Ale i automatyczna kamera sprawdzała się w akcji wyśmienicie i praktycznie nie miałem z nią żadnych problemów. Zabawne są głosy postaci, szczególnie Raidena. No ale muzyka i efekty dźwiękowe, które zawsze były jedną z najmocniejszych stron serii, tutaj po prostu eksplodują. Świetne, mroczne dźwięki i wycie wyrzynanych może się przyśnić w nocy, brrr. Choć kilka razy miałem zamiar udusić Liu Kanga za jego nieustanne mamrotanie.

→I KOOP IS THE KEY

Jatka jest najlepsza wtedy, gdy do gry zasiądzie dwóch graczy. Zresztą nie ma co ukrywać, że cała gra została opracowana z myślą o kooperacji. W przerywnikach filmowych pojawiają się obaj wojownicy, także kilka aspektów samej zabawy dostępnych jest jedynie dla dwóch współpracujących osób. Ale mniejsza o to; adrenalinę podnoszą przede wszystkim combosy, jakie można opracować w dwuosobowym zespole – podbijanie fruwających przeciwników, rzucanie ich w powietrzu czy wreszcie zespołowe ataki są tak świetnie zrealizowane, tak przemiodne w wykonywaniu i tak przyjemne, że śmiało twierdzę, iż równie dobrego coopa jeszcze w tym roku w grze nie było.

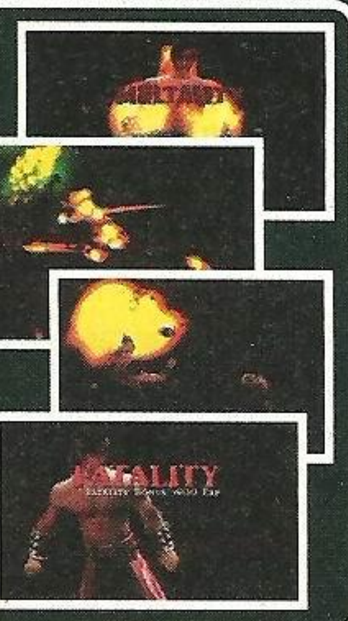
Autorzy pozostali wierni tradycjom Smoczej Sagi jeszcze w jednym aspekcie, a mianowicie sekretów. I choć nie ma tu absurdalnie rozbudowanej Krypty, jak w poprzednich częściach, na graczy czeka masa bonusów, choćby dodatkowe, klasyczne postacie do trybu versus, czy pełna staroszkolna propozycja w postaci Mortal Kombat II. Kompletną listę sekretów znajdziecie w tym numerze N+ i, jak zobaczycie, na pewno warto ukończyć grę przynajmniej dwa razy. I być może dlatego główny tryb jest stosunkowo krótki; przy sprzyjających wiatrach może pęknąć w sześć, siedem godzin. Dla mnie nie jest to wadą, osobiście preferuję krótkie, acz intensywne pozycje.

Dobra, nie ma co przedłużać – Shaolin Monks zapowiadało się na szajs jakich wiele, a wyszło tak, że autorów po rączkach całuję. Czapki z głów, kurde, jak dla mnie wskrzesili legendę w sposób wręcz doskonały! Czekamy na drugą część i spodziewamy się, że nie bez powodu MKII znalazło się w tym zestawie.

Gulash ■ ■

FINISH HIM!

Fatality to efektowne wykończenie słaniającego się na nogach przeciwnika. Jak efektowne? Och, bardzo. Kiedyś było rozrywanie na strzępy, wyrywanie serca, wyciąganie kręgosłupa, odrywanie głowy, odgryzanie twarzy, spalanie, kąpanie w kwasie, nabijanie na kolce i wiele innych, równie przyjemnych atrakcji. Z radością przywitałem więc Fatale w Shaolin Monks, po 10 dla każdej postaci. Oprócz nich są jeszcze Brutality, których nazwy nie trzeba chyba tłumaczyć oraz Multality służące do jednociosowego masakrowania większych hord nieprzyjaciół. Aby odpalić fatala, wystarczy wcisnąć L1 przy nabitym specjalnym pasku energii, a nastepnie wklepać odpowiednią kombinację przycisków. Rozpiskę Fatali znajdziecie na dalszych stronach Neo Plus.



PS2 | Xbox

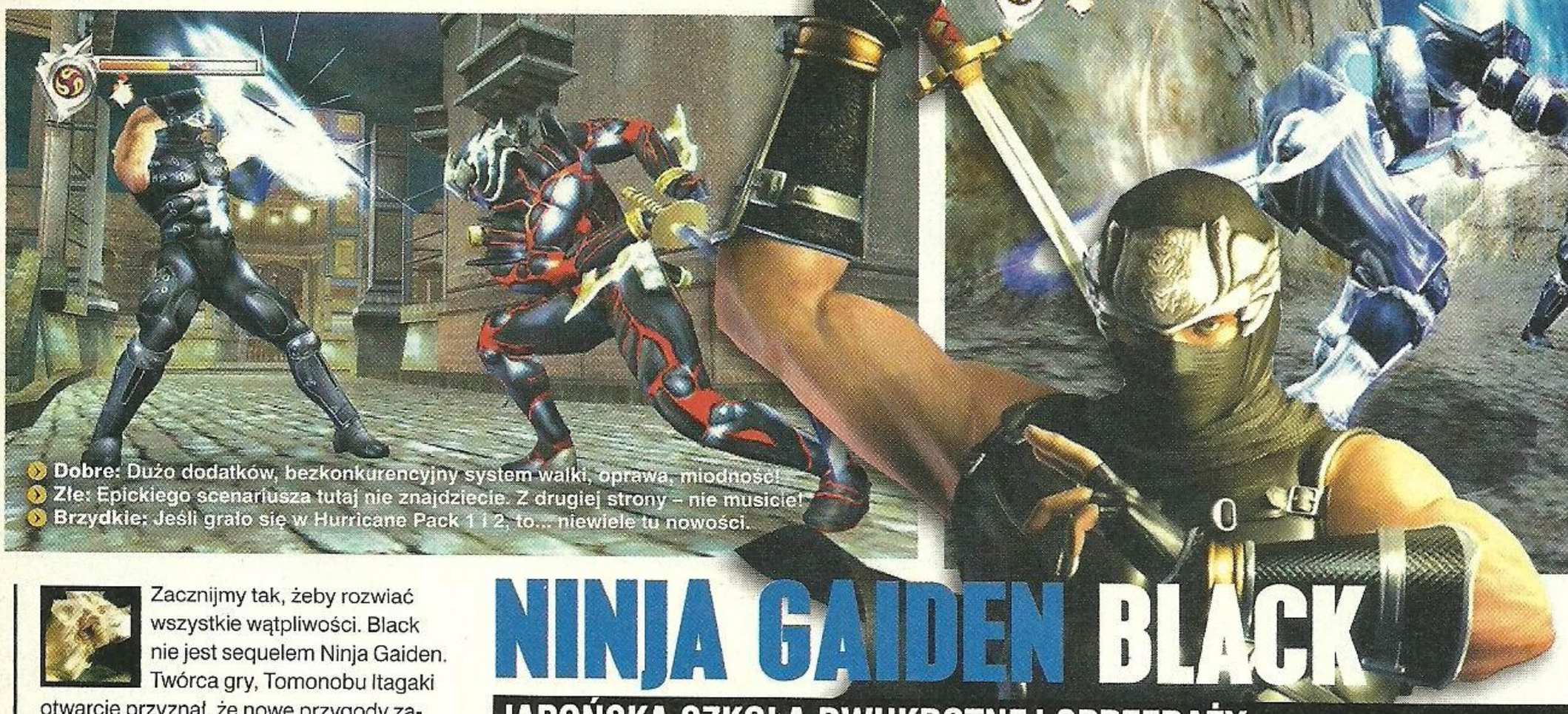
Dobra, mocna i intensywna rzecz.

- **Wydawca:** Midway
- **Producent:** Midway
- **Liczba graczy:** 1-2

http://mkmonks.com/

GRAFIKA	
DŹWIĘK	
MIÓD	

8.5



- **Dobre:** Dużo dodatków, bezkonkurencyjny system walki, oprawa, miodność!
- **Złe:** Epickiego scenariusza tutaj nie znajdziecie. Z drugiej strony – nie musicie!
- **Brzydkie:** Jeśli grało się w Hurricane Pack 1 i 2, to... niewiele tu nowości.

■ Nunchaku, War Hammer, Dragon Sword, Plasma Saber – przeciwnicy nauczą się nazw tych broni na pamięć!

NINJA GAIDEN BLACK

JAPOŃSKA SZKOŁA DWUKROTNEJ SPRZEDAŻY

■ Niejednokrotnie przeklniecie Itagakiego i cały ten jego Team Ninja za to, że nie można już na starcie włączyć nieśmiertelności. „Nie interesuje mnie moda na gry łatwe." – ripostuje mistrz.

Zacznijmy tak, żeby rozwiać wszystkie wątpliwości. Black nie jest sequelem Ninja Gaiden. Twórca gry, Tomonobu Itagaki otwarcie przyznał, że nowe przygody zamaskowanego rzeźnika pojawią się dopiero wraz z kolejną generacją konsol. Plany skośnookiego mistrza nie przeszkadzają jednak firmie Tecmo, aby raz jeszcze sięgnąć po sprawdzony w akcji hit, uzupełnić go atrakcyjnymi dodatkami i po raz drugi sprzedać wygłodzonej publice. To strasznie modny i dochodowy zabieg, czego najlepszym przykładem są reedycje Metal Gear Solid, Virtua Fighter, czy Viewtiful Joe. **Ninja Gaiden Black** po raz drugi opowie Wam zatem historię Ryu Hayabusy, młodego ninja podróżującego po świecie w poszukiwaniu zemsty. Ryu jest naprawdę wkurzony faktem, że jego rodzinna wieś spłonęła, mieszkańców wycięto w pień, a pod całym tym nieszczęściem podpisało się Imperium Vigor z mrocznym samurajem na czele. Młody Hayabusa jest tym bardziej zły, że niespecjalnie poradził sobie z obroną wsi przed agresorem (pocięto go straszliwie), a jego podróż rozpoczyna się w dniu, kiedy odzyskuje pełnię sił i gotów jest do wymierzenia kary. Jak widać fabuła Ninja Gaiden to oczywiście japoński standard, na szczęście szybko ustępuje miejsca akcji, która w tym przypadku jest mocną kartą przetargową!

Wróćmy jednak do zawartości **Ninja Gaiden Black**. Przez ostatnie półtora roku autorzy gry przygotowali dwa bezpłatne dodatki o nazwie Hurricane Packs, które za pośrednictwem Xbox Live można było ściągnąć na dysk konsoli. Hurricane'y rozszerzały podstawową grę o nowych przeciwników, kostiumy i bronie, a także poprawiały wcześniejsze błędy programistów w postaci nienajlepiej pracujących kamer i szwankującej inteligencji wroga. Jeśli nigdy nie udało się Wam wejść w posiadanie tych dodatków, **Ninja Gaiden Black** uznacie za nowy, kompletny produkt.

W telegraficznym skrócie: na płycie, oprócz samej gry znalazła się pełna zawartość obu Hurricane Packów, nowe kostiumy dla Ryu, rozszerzona o kilka wątków fabuła, dwa dodatkowe poziomy trudności, zestaw odrębnych misji dla Hayabusy (tzw. Mission Mode), a także konwersja pierwszego Ninja Gaiden, wydanego na automatach w 1988 roku. Oczywiście wszystkie te dodatki są sprytnie zablokowane, więc aby czerpać z nich pełną satysfakcję musicie wcześniej ukończyć oryginalną grę. Tych z Was, którzy Ninja Gaiden znają już na pamięć, być może zainteresuje wspomniany tryb o nazwie Mission Mode. Jasne, pomysł dodatkowych pięciu misji pojawił się wcześniej przy okazji Hurricane Pack 2, jednak dopiero w Black rozbudowano go niemal dziesięciokrotnie.

Jednak pomysł stojący za Mission Mode nie jest specjalnie odkrywczy. Do jednego pomieszczenia wrzucony zostaje Ryu i gromada przeciwników, a naszym zadaniem jest wycięcie w pień wszystkiego, co rusza się i oddycha. Pięćdziesiąt misji nauczy Was, czym naprawdę są wyrzeczenia, hardcore, pot, determinacja i obolałe ręce. W Mission Mode akcja pędzi do przodu niczym furiat, przeciwnicy praktycznie nie przestają napływać i tylko Ci z Was, którzy w systemie walki doszukają się dziesiątego dna, będą w stanie przeżyć do końca. Zatem nawet, jeśli przerobiliście wcześniej darmowe dodatki od producenta, Black nadal ma coś, co może się Wam spodobać. Natomiast Ci, którzy nie mieli jeszcze w ogóle okazji wypróbować Ninja Gaiden, właśnie teraz otrzymali jedyną okazję do nadrobienia wszystkich zaległości.

→I SZKOŁA CIĘŻKICH BATÓW!

Japońskie slashery już dawno zalały rynek gier, ale żaden z nich nie miał prawa zbliżyć się do dzieła Itagakiego! Ninja Gaiden miażdży, kopie i zmusza do ciężkich przekleństw i weryfikacji własnych zdolności manualnych. Wizytówką gry jest obłędnie rozbudowany system walki, na temat którego powstają grube podręczniki. Identycznego systemu można użyć w mordobiciu 3D, a z miejsca stanie się ono konkurencją dla Soul Calibur. Jest podział na cięcia lekkie i mocne, kontry i reversale, bieganie po ścianach i ataki z powietrza, a ponadto bloki, zejścia i miażdżące specjały – słowem wszystko, czego możecie chcieć do pełni satysfakcji. System zaś przyswaja się długo i mozolnie, a gra momentami staje się piekielnie trudna. W przeciwieństwie jednak do recenzowanego w tym numerze Urban Reign, porażki w Ninja Gaiden będą tylko i wyłącznie Waszą zasługą. Powstała już cała masa amatorskich filmów, w których skośnoocy masterzy udowadniają, że odpowiednio łamiąc i wykręcając paluchy na padzie, można jednak ukończyć tę grę bez uszczerbku na zdrowiu. Zapytany o zbyt wymagający system zabawy, Itagaki odpowiada wprost – „Walczcie, zamiast narzekać. Proste gry mnie nie interesują." Budujące słowa... Specjalnie jednak dla początkujących graczy, w Ninja Gaiden Black przygotowano poziom trudności o nazwie Ninja Dog, w którym zbiera się całe wagony zdrowotnych eliksirów i dopalaczy. Hardkorowcy natomiast będą mieli okazję spróbować sił w Master Ninja – obłędnie trudnym i straszliwie wymagającym trybie, deklasującym o milę very hard. Jeśli pokonacie w nim dwóch pierwszych zawodników, możecie z powodzeniem nazwać się elitą. Ja nie żartuję!

Wierzcie mi, że nawet po rocznej przerwie przyjemnie jest wrócić do Ninja Gaiden. To śliczna i w dalszym ciągu bardzo wymagająca gra. Nauczy Was pokory, samozaparcia i wszystkich brzydkich słów. Mimo iż mocno odgrzewana, nadal warta jest każdej złotówki!

Matt ■ ■

■ Alma to najszybszy boss w grze! Tradycyjnie, im dłużej ją bijecie, tym więcej szalonych form przybierze!

ZABIĆ PRZYJACIELA

W trakcie gry dwukrotnie pojawia się możliwość zabicia sprzymierzeńców. W drugim rozdziale, ranna Ayane wręczyła mi łuk. Ślicznie podziękowałem, napiąłem go, dokładnie wycelowałem i w ramach treningu... strzeliłem jej w twarz. Fioletowowłosa piękność padła jak ścięta. Natomiast w trzynastym rozdziale gry, ćwicząc strzelecką precyzję, ubiłem z odległości Rachel, wiernego przyjaciela numer dwa.
Cóż, obie te akcje momentalnie zakończyły się wielkim napisem „Game Over", ale... nie powiem, że nie miałem tych kilku sekund pustej satysfakcji.

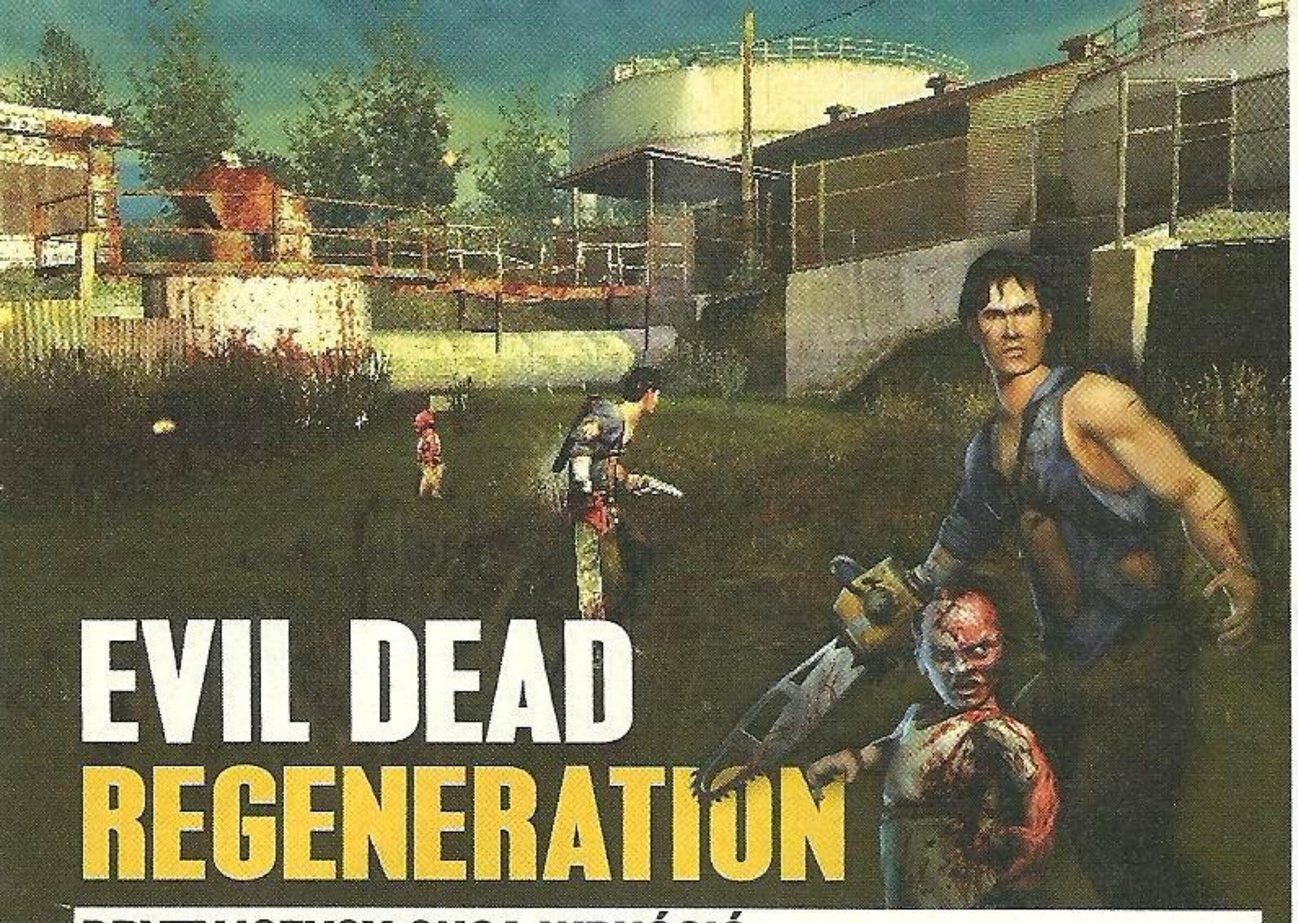
Xbox Więcej takich gier, a w sklepach brakowałoby Xboxów!

- **Wydawca:** Tecmo
- **Producent:** Team Ninja
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://ninjagaidengame.com

9.0



EVIL DEAD REGENERATION

BRYTYJCZYCY CHCĄ WPUŚCIĆ DO SWOJEGO KRAJU WIELKIE KOTY...

A to tuż po odkryciu, że sami je wymordowali jakiś czas temu. Ciekawe jakie jeszcze niesamowite odkrycia czekają brytyjską naukę. Swoją drogą, to właściwie niezły pomysł, choć jak się łatwo spodziewać hodowcy kur nie są zadowoleni. Ale weźmy takiego doktora Vigo Reinharda, który zajmuje się przywracaniem naturze zmarłych, których ktoś wymordował jakiś czas temu. Właściwie też można powiedzieć, że to niezły pomysł, ale jest ktoś, kto ma coś przeciwko. To Ash, a my będziemy kierować jego poczynaniami. Jeśli Ash kojarzy Wam się z filmem *Armia Ciemności* i aktorem Brucem Campbellem, to idziecie dobrym tropem. Faktycznie znów, dzięki autorom gier, powalczymy sobie za pomocą shotguna (tym razem z nieskończonymi pokładami amunicji) oraz nadzianej na przedramię pilarki spalinowej. Rozkosz. Doktor Reinhard pracuje właśnie nad realizacją przepisów zawartych w księdze umarłych zwanej Necronomiconem, tworząc sobie armię Deadytów (można to też przetłumaczyć jako Umarlaki), ale wszystko idzie źle i zgnilki wymykają się nauce. A co wymknie się nauce musi zostać usadzone przez Asha.

→| ORGIA PRZEMOCY

Cała walka, bo oczywiście gra polega na wyrzynaniu kolejnych zastępów wrogów, opiera się o wykorzystanie shotguna i pilarki. Można rozdawać soczyste chlasty, po których wokół latają kawałki mięsa, członki i głowy, a można sobie po prostu strzelać (zwłaszcza do wszystkiego tego, czego nie da się dosięgnąć). Tym, którym szybko się nudzą latające krwawe ochłapy, autorzy zaproponowali techniki kończące, które wykonywane są pojedynczymi przyciskami, a także wyglądają nieźle. Na przykład można sobie przygwoździć delikwenta do podłogi za pomocą wbitej w klatkę piersiową, rozpędzonej pilarki, a następnie, wśród strug bryzgającej krwi, odstrzelić drżącemu korpusowi głowę. Wobec hord nacierających monstrów nie ma chyba lepszej strategii. I dobrze. Wszystko okraszono bardzo zabawnymi dialogami postaci (sam film jest przecież nieco komedią) i psychodelicznymi, momentami, scenami. Ach, rzecz jasna główny bohater naprawdę wygląda jak Bruce Campbell – to też nie jest bez znaczenia. Pomocnikiem Asha jest Sam, pół martwiak, którym będzie można nawet przez chwilę pokierować w ramach rozwiązywania puzzli. Czyli niby wszystko OK.

Niestety są dwa poważne uchybienia. Pierwsze z nich – do przełknięcia, to obrzydliwy system sterowania. Kiedy otacza nas kilku przeciwników (nie mówię już o kilkunastu) możliwość namierzenia wybranego wroga (na przykład najbliższego) spada praktycznie do zera. Druga rzecz, to sytuacja, w której umarlaki wczapierzają się w Asha. Próbujemy ich zdjąć i wygląda na to, że spadają, ale obiekty jakoś na siebie zachodzą, czy wchłaniają się w siebie... Diabli wiedzą co to. I nie ma absolutnie żadnej możliwości zerwania z siebie wroga. Ash oczywiście reaguje śmiercią, a my restartem. Sprawa raczej niewybaczalna. Wespół z grafiką nie najwyższych lotów i raczej monotonną (choć pomysłową), otrzymujemy grą średnią, z błędami, ale mogącą przynieść radość. Zwłaszcza fanom Asha.

Grabarz ■ ■

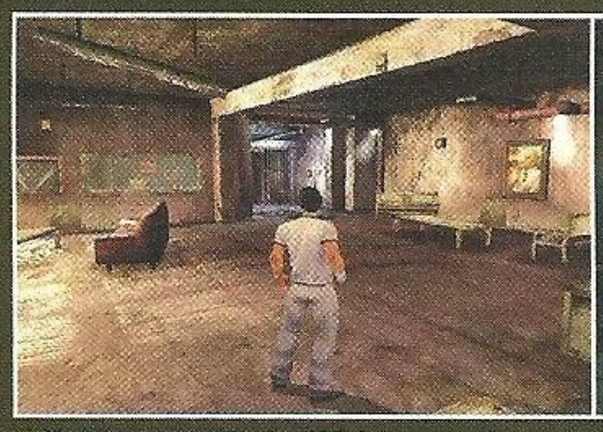
PlayStation 2 | **PS2 | Xbox | PC** | Devil May Cry to nie jest...

- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Cranky Pants
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.6

http://www.evildeadregeneration.com/



Mnóstwo potworów, krwi i flaków przewalających się wokół – klimat *Armii Ciemności* jak z podręcznika.

EYETOY PLAY 3

TRZECI RAZ SMAKUJE NAJLEPIEJ!

Z EyeToyem jest trochę tak, jak z każdym nowatorskim kontrolerem do gier. Tylko firma, która wymyśliła i zaprojektowała go od podstaw (w tym przypadku Sony London) wie, w jaki sposób dobrze i wydajnie go oprogramować. Popatrzcie na Nintendo DS – mało który developer używa dotykowego ekranu konsoli do czegoś więcej, niż wyświetlania mapy, grzebania w statystykach lub prostych mini gier. Tylko Nintendo wie, jak zmusić miłośników DeeSa do władania stylusem. I tylko Sony umie pisać na tyle zabawne i wciągające programy, aby EyeToy skupiał na sobie uwagę całych rodzin. Po wrzuceniu do czytnika trzeciej części legendarnego EyeToy: Play (legendarnego, bo nie każda nowa gra sprzedaje się w nakładzie miliona sztuk w ciągu zaledwie czterech miesięcy) wiem już, że jest to najlepszy i największy tytuł na tę małą, czarną kamerę. Od pierwszych chwil dosłownie czuć, że Sony pieści i szlifuje serię, bo nie tylko mini gry stają się coraz bardziej dynamiczne, ale i oprawa audio-wizualna pozostawia coraz mniej do życzenia.

→| CZŁOWIEK ESTRADA

Przed Wami wielka rozsypanka, złożona z ponad pięćdziesięciu (50!) gier. Aby uniknąć chaosu i szukania ulubionego tytułu w zalewie innych, twórcy wprowadzili upragniony podział na kategorie. W zależności od tego, czy macie ochotę na gry sportowe, muzyczne lub egzotyczne, zabawę z Play 3 rozpoczniecie od jednej z trzech zakładek.

Od roku tęskniłem za dobrą grą muzyczną na PS2, dlatego zakładkę „Music" uznałem za produkt pierwszej potrzeby. Szczególnie fajnie było sprawdzić się w roli DJa, gdzie stojąc między dwoma wielkimi patefonami uderzamy w przelatujące przez nie nuty. Im celniej trafiamy, tym więcej inkasujemy za to punktów, a im dłużej gramy te wszystkie melodie, tym szybsze tempo zabawy. Granie w DJa jest super, tym bardziej, że wyniki można potem śrubować w nieskończoność, a zwycięzca otrzymuje pamiątkowe foto.

Bardziej oryginalnym pomysłem jest jednak gra o nazwie Be The Band. Przed Wami estrada, a na niej – cztery duże instrumenty do obsadzenia ludźmi. Jest pianino, perkusja, saksofon, gitara. Co kilka chwil gra wręcza nam do łapy inny sprzęt i jedyne, co należy robić, to grzmocić weń bez opamiętania. Patent tkwi w tym, że EyeToy nagrywa te krótkie momenty, w których wygrywamy melodie, a kiedy pokazuje estradę z daleka, widzimy siebie na klipach video. Po skończonym koncercie fajnie oglądało się tych czterech Mattów, przy czym każdy szarpał na innym przyrządzie.

W ciągu tych kilku godzin zdążyłem wcielić się między innymi we fryzjera, atletę, łapacza duchów, a także wielkiego ochroniarza (dwa na dwa) odganiającego tłumy od muzycznej sceny. Oprawa gry jest kolorowa, pozytywna i nie mam jej nic do zarzucenia. Tym samym **EyeToy: Play 3** zajmuje trzecie miejsce w moim rankingu gier na kamerę Sony. Zaraz po Kinetic i Groove.

Matt ■ ■

Rodzinna orkiestra w akcji. Zawodniczka druga od lewej niespecjalnie wie, co robić z fletem.

Wierzcie lub nie, ale w konkurencji ciągania za sznurek, dziewczynka po prawej była niepokonana.

PlayStation 2 | **PlayStation 2** | Więcej takich gier na EyeToy'a!

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** SCE London
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.2

http://www.eyetoyplay.com/

Doczekaliśmy się wreszcie grania na zaśnieżonym boisku pomarańczową piłką. Trochę to trwało...

PRO EVOLUTION SOCCER 5

PO TYCH WSZYSTKICH LATACH JESTEM JUŻ NIECO ZNUDZONY...

Pisaniem ciągle o tym, jaki PES jest świetny, niesamowity, i w ogóle naj, naj, naj. Tym razem chciałem spojrzeć na tę grę nieco inaczej. Chciałem spojrzeć tak, żeby „plusy nie przysłoniły mi minusów". Nie do końca się to udało...

→I BYCIE FANEM

To łatwe – wychwalasz Pro Evo, śmiejesz się z Fifki. Z tego punktu widzenia Pro Evo nie ma wad, ba!, nawet mieć ich nie może. PES jest jedyny, nieskazitelny, a grając, hmmm, grając stajesz się lepszym człowiekiem – wspierasz w końcu „biedne" Konami w walce z potężną korporacją Electronic Arts tworzącą serię ucieleśniającą wszystko co złe w podejściu do futbolu – są licencje, są pieniądze, są gwiazdy, ale żadna z tych rzeczy po prostu „nie gra". Zauważacie już pewien niepokojący trend? PESowi i Konami uchodzą na sucho wszystkie grzechy, których FIFie się nie wybacza. Sam tak robię i teraz spróbuję znaleźć odpowiedź dlaczego tak się dzieje.

Nic prostszego – to Konami wydaje Pro Evo. Najlepszą symulację piłki nożnej pod słońcem.

Ha, spodziewaliście się czegoś więcej? Jakichś uzasadnień? Nie, nic z tych rzeczy – w PESa po prostu trzeba zagrać, żeby to zrozumieć. I albo się tę grę pokocha, albo rzuci ją w kąt szukając czegoś mniej wymagającego. Bo w tym wypadku nie chodzi tak naprawdę o samo granie, czystą rozrywkę – Pro Evo chce od nas więcej; wymaga poświęcenia długich godzin na treningi i na rozgryzanie sposobu w jaki trzeba w nią grać. Testuje naszą ambicję, testuje także przyjaźnie, wreszcie – testuje nasze zrozumienie piłki nożnej. I po raz pierwszy czyni to naprawdę na serio. PES5 przestało być zabawą w granie w piłkę nożną, a stało się graniem w piłkę nożną. Wyzwaniem. Albo się mu podoła, albo nie.

Pięć lat zajęło Konami dochodzenie na PS2 do tego celu i w tym momencie, moim zdaniem, są na właściwej drodze jeżeli chodzi o samo odwzorowanie sposobu w jaki gra się w piłkę nożną. Popatrzmy więc co też udało się im osiągnąć, nie zapominając też o tych miejscach, w których konieczne są ulepszenia.

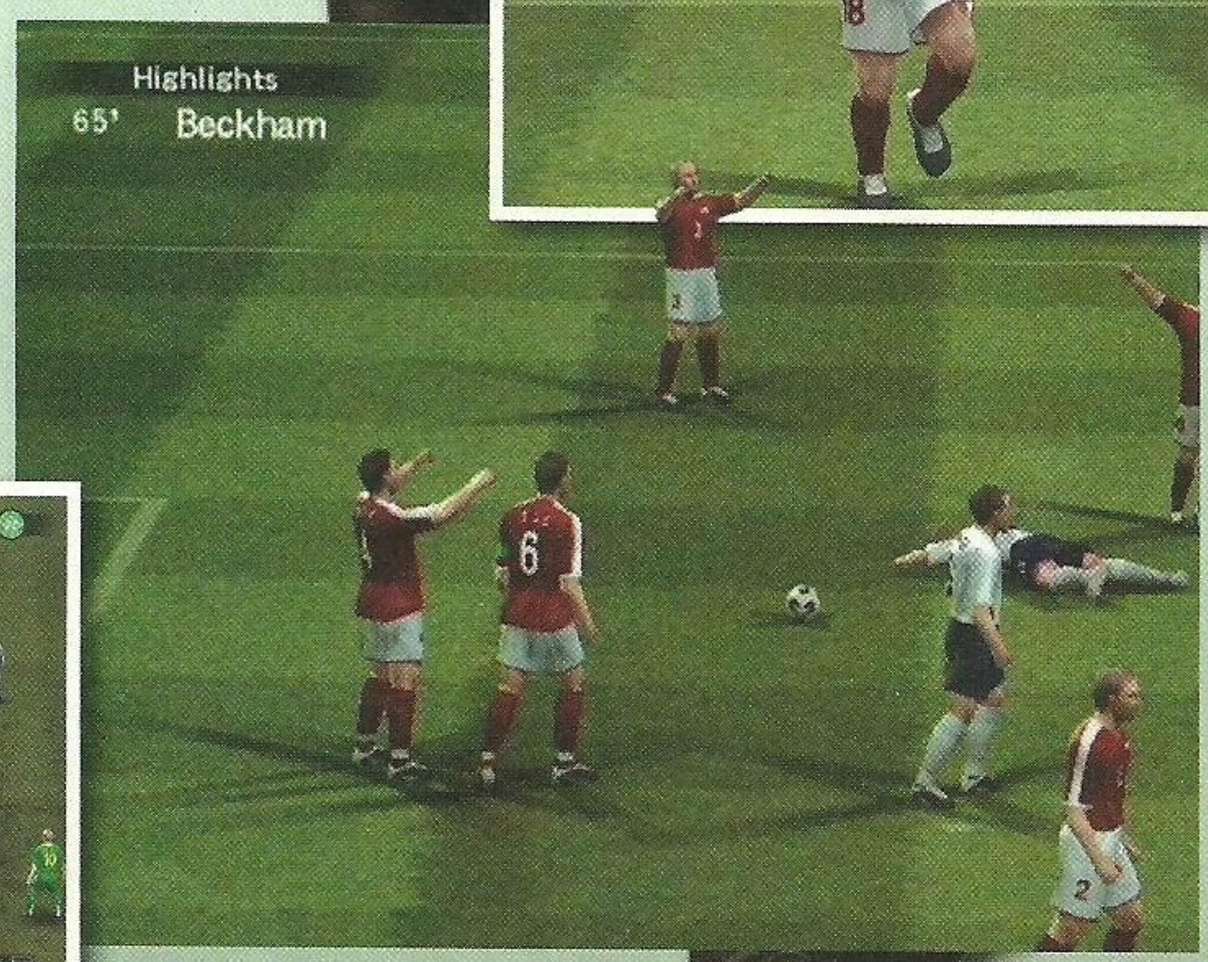
→I JA KONTRA KONSOLA

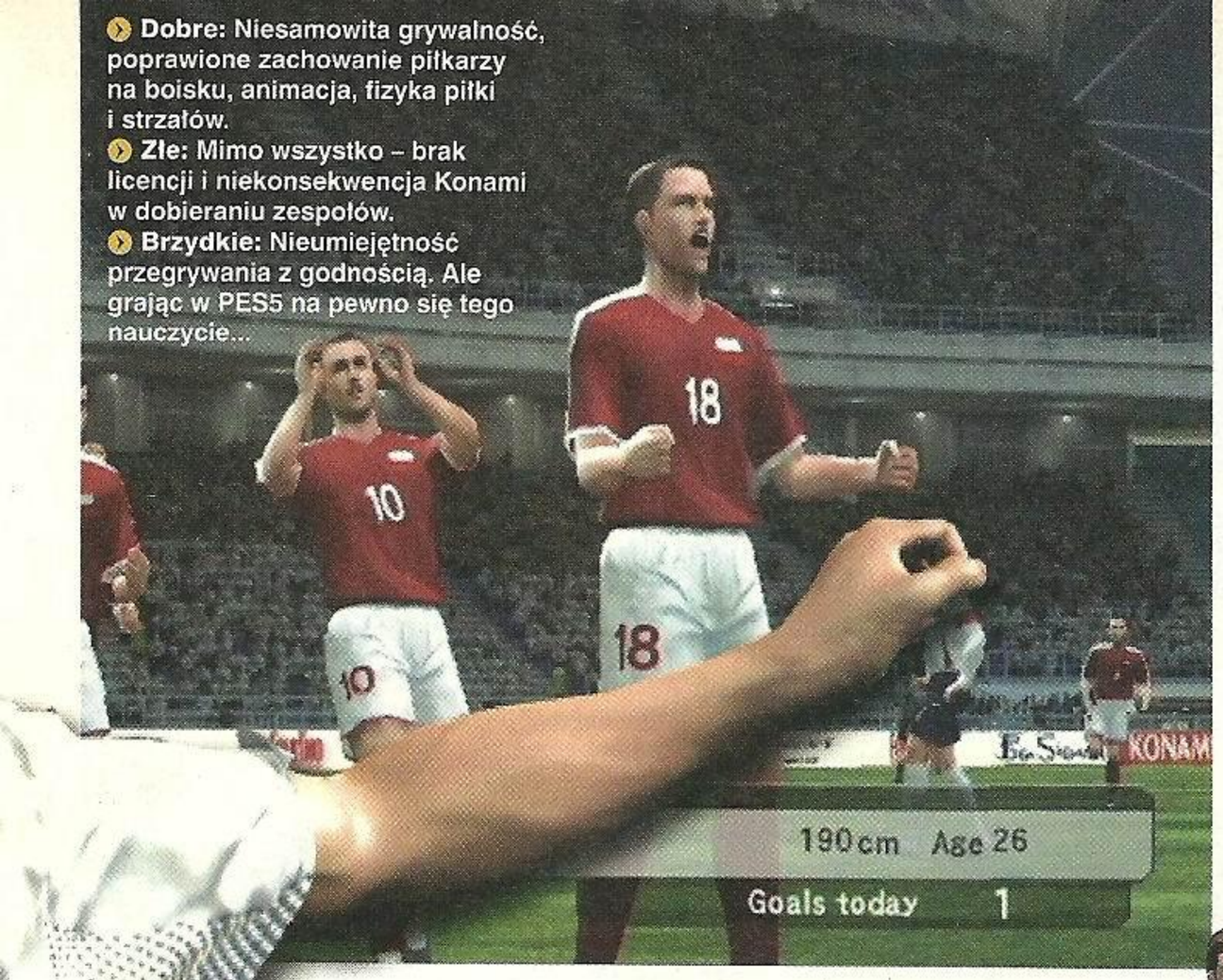
Sprawa nie jest łatwa, a granie z konsolą frustrujące. Dlaczego? To proste – konsola broni jak nigdy dotąd. Niestety, nie dlatego, że poprawiono jakoś wyraźnie skrypty Sztucznej Inteligencji piłkarzy – konsola po prostu zabezpiecza tyły zostawiając prawie zawsze zawodników na swojej połowie, którzy skutecznie uniemożliwiają przeprowadzenie kontry. Nie łapią się na one-two, ani na podania na dobiegnięcie górą (przynajmniej te prostopadłe). Tak naprawdę nie odkryłem jeszcze jakiegoś skutecznego sposobu na regularne i bezproblemowe ogrywanie konsoli. A mimo to ją ogrywam, choć w żadnym wypadku nie mogę powiedzieć, że wiem do końca jak to się dzieje – staram się po prostu robić to, co robią naprawdę piłkarze podczas meczu – szukam niekrytych zawodników, czekam aż zrobią sobie miejsce, staram się znaleźć jakąś lukę w obronie. Co łatwe nie jest, bo defensywa cofa się naprawdę, naprawdę głęboko – czasami mam wrażenie, jakbym próbował przebić się przez obronę AC Milan – mur graczy na 16 metrze od bramki nie pozwala choćby na przyjęcie piłki, nie mówiąc już o nawinięciu obrońcy i oddaniu strzału. Co gorsza – zawodnicy kierowani przez SI naprawdę błyskawicznie reagują na każdy zwód, strzał, obrót. Wydaje się momentami, że konsola naprawdę ostro nas oszukuje...

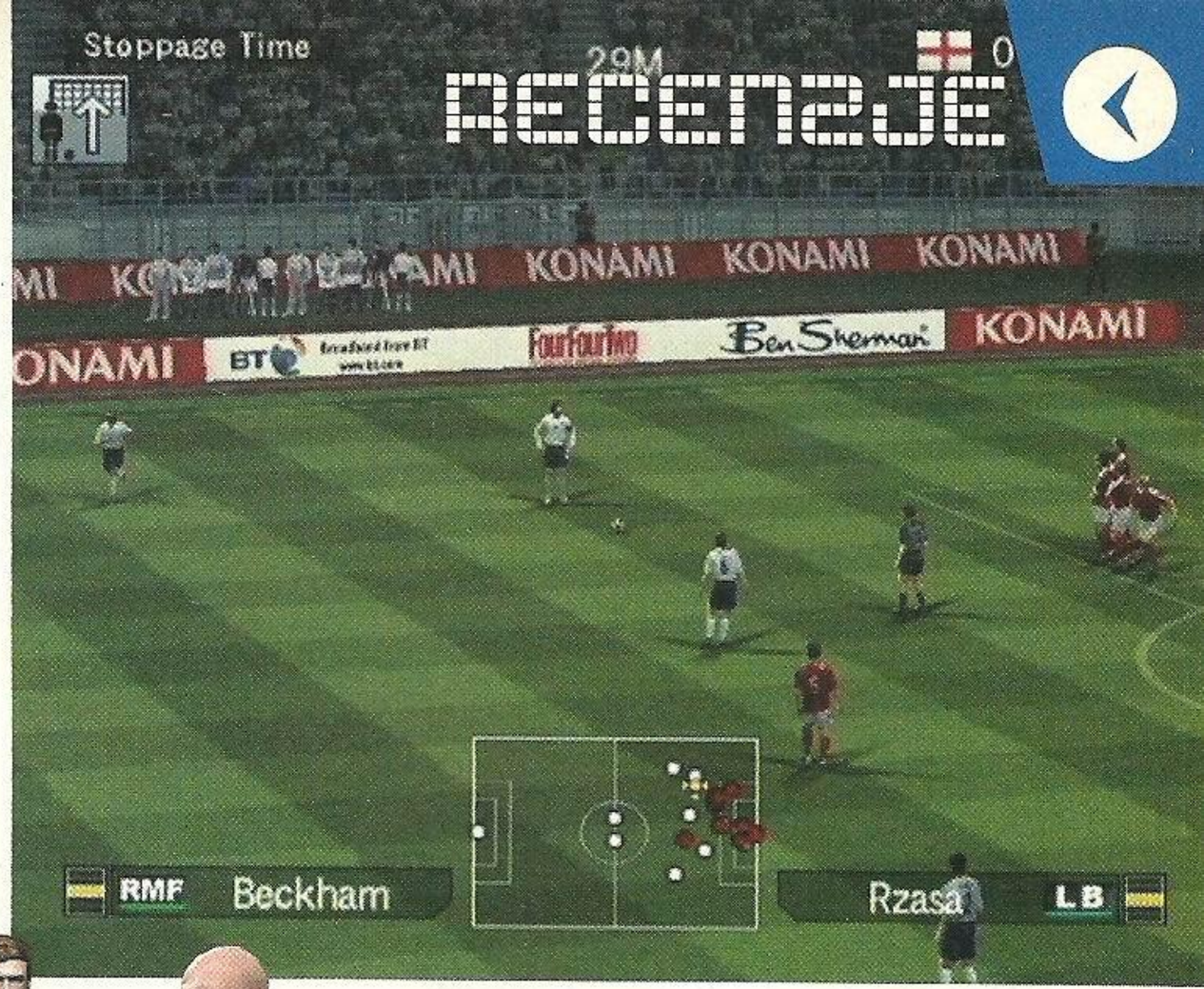
I tu na moment trzeba się zatrzymać. Otóż „oszukiwanie" konsoli to dwie strony medalu. Na jednej jest to, żeby konsola potrafiła stawić opór graczowi, którego zdolności gry kreatywnej są nieporównanie większe od jakiejkolwiek sztucznej inteligencji. Konsola ma nam utrudnić życie, jak tylko się da – bez tego szybko zatracimy chęć grania. Nie ma więc sensu całe to bicie piany – że obrońcy zabierają piłkę, że szybko reagują, że doganiają Owena, a przecież mają o 30 punktów niższe statsy na szybkość, że oszukują w jeszcze jakiś inny, nie mniej perfidny sposób. Bez tego wszystkiego średni gracz rozpracowałby konsolę w najwyżej tydzień. Dobry w dzień, a jeżeli grał wcześniej w poprzednie wersje – w pierwszym meczu rozniósłby konsolę na strzępy i powiedział: „ale łatwizna". A potem nie zostałoby nic – dlatego konsola zawsze będzie nam to robić. Póki...

Póki nie spojrzymy na drugą stronę medalu, na której jest Sztuczna Inteligencja. A raczej jej wczesne stadium rozwojowe. Obecnie nie da się opracować lepszych skryptów SI, przede wszystkim za mała jest moc obliczeniowa konsol. Właśnie dlatego konsola gra tak „tanio" – nieludzko się broniąc i lamersko na maksa atakując. Zazwyczaj gracz traci z konsolą bramki przypadkowo lub po zagraniach najprostszych, nie noszących nawet znamion kreatywności – ot, na przykład wrzutka w pole karne i napastnik przeciwnika skoczył najwyżej. Co nie przeszkadza graczom czuć się w takich

Zauważyliście, że zupełnie inaczej gra się przeciwko tym samym drużynom w zależności od tego, czy spotykamy się w meczu towarzyskim, czy jest to mecz o stawkę – w lidze, pucharze lub Master League? Jak widać, sześć gwiazdek w meczu towarzyskim nie jest równe sześciu gwiazdkom podczas walki o punkty i awanse w fazach pucharowych. Konami jakoś sprytnie śrubuje poziom trudności w zależności od tego, o co gramy – na przykład w meczach grupowych podczas International Cup niemal zawsze się ten awans wywalcza. Dopiero później zaczynają się schody i już finał, bez względu na przeciwnika, to nie przelewki. Najwyraźniej Konami w ten sposób chciało odwzorować zaangażowanie zawodników w ważne mecze i „odpuszczanie" spotkań bez większego znaczenia. Jak dla mnie – genialne rozwiązanie.



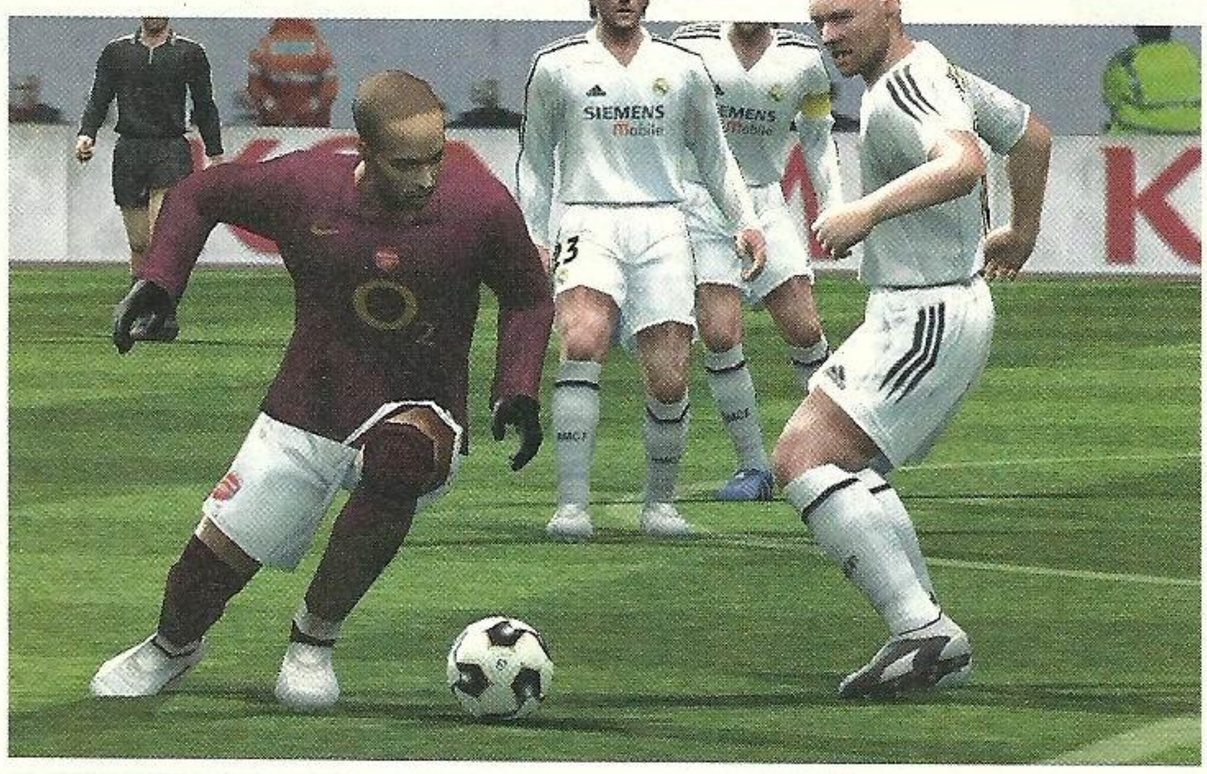




- **Dobre:** Niesamowita grywalność, poprawione zachowanie piłkarzy na boisku, animacja, fizyka piłki i strzałów.
- **Złe:** Mimo wszystko – brak licencji i niekonsekwencja Konami w dobieraniu zespołów.
- **Brzydkie:** Nieumiejętność przegrywania z godnością. Ale grając w PES5 na pewno się tego nauczycie...

momentach oszukanymi przez wredną konsolę, bo każda strata bramki boli. Ale mimo to gramy przecież dalej, przynajmniej ja gram, bo mimo wszystko ta gra rzuca mi cały czas wyzwania (między innymi właśnie tym, że stawia tak twardy opór) i mimo że poddaje się z czasem schematom (PES5 jeszcze nie!), to każdy mecz jest inny, w każdej chwili może stać się coś niespodziewanego, coś co sprawi, że poderwiemy się z fotela, jak podczas oglądania meczu reprezentacji.

Całą tą sprawę „oszukiwania" można rozwiązać na trzy sposoby. Pierwszy – traktować to jak część gry, przyzwyczaić się, że tak właśnie z konsolą się gra. To uczciwe podejście – gra wymaga od nas zaangażowania i stawia pewne warunki, które trzeba spełnić, by ją pokonać. Drugie – czekać na lepsze skrypty Sztucznej Inteligencji, które powinny nadejść już z PES6 na kolejną generację konsol. Słabe rozwiązanie – czekać kolejny rok? Trzecie – grać z ludźmi. Najlepsze co możecie zrobić – do tego PES został przecież stworzony i w tym sprawdza się jak żadna inna gra na konsolach. Tym razem możliwość zmierzenia się z żywymi przeciwnikami została dodatkowo rozszerzona o granie przez sieć w wypadku PlayStation 2, co sprawia, że miód po prostu wylewa się z tej gry w ilościach niespotykanych.



→I BYCIE RECENZENTEM

Sprawa o niebo trudniejsza niż bycie fanem. Nie można przecież nie zauważyć, że Konami zarabiając na serii Winning Eleven (w Japonii i USA) i Pro Evolution Soccer (w Europie) grubą kasę, nie kwapi się jakoś specjalnie do robienia graczom dobrze. Owszem pojawiają się rokrocznie kolejne kluby na licencji – tym razem między innymi Arsenal i Chelsea – ale przecież to nadal jest nic w porównaniu do Fify, gdzie są licencje na wszystko, nawet na polską Orange Ekstraklasę. A polskie kluby były w niej obecne od dawien dawna. Tę sprawę Konami cały czas olewa, podobnie jak komentarz, który, choć nieco zmieniony i poprawiony, nadal jest daleki od ideału. I oczywiście nie jest polskim komentarzem. No i pozostaje kwestia Master League, która oczywiście jest fajną sprawą dla samotnego gracza, ale wkurzają w niej pewne ograniczenia. Jak choćby to, że w lidze może grać tylko szesnaście klubów, co sprawia, że na przykład fan ligi włoskiej nie będzie miał szansy rozegrać jej w pełnym wymiarze (w większości lig europejskich gra 20 zespołów), albo to, że przy ustalaniu składu wszystkich lig w ML trzeba pójść na pewne ustępstwa jeżeli chce się zagrać z większością europejskich klubów. Bo skoro ligi są tylko cztery, to jak niby pomieścić zespoły angielskie, hiszpańskie, włoskie, francuskie, niemiecki i holenderskie, nie wspominając o reszcie: jak choćby Celticu Glasgow, Dynamie Kijów, Sparcie Praga czy klubach z Grecji, Portugalii i Turcji. Drażni mnie też maniera Konami, które zamiast systematycznie zwiększać liczbę drużyn w grze (zarówno reprezentacji, jaki i klubów), bawi się w dobieranie ich według niezgłębionych przeze mnie kryteriów – dlaczego z tej wersji wyleciały kluby z Ameryki Południowej, a pojawiło się na przykład Djurgarden? Nie mogły istnieć obok siebie? Dlaczego nie zwiększa się liczba reprezentacji, mimo że na przykład do mistrzostw świata awansowały, fakt że niespodziewanie, takie zespoły jak Angola czy Togo? Tego wszystkiego nie rozumiem i nie pochwalam i chciałbym, żeby to się wreszcie zmieniło. Albo żeby Konami powiedziało wreszcie, że tak już zostanie. Czego oczywiście nie zrobi.

→I A JEDNAK...

Mimo tego – nie potrafię obniżyć oceny PES5, ta gra jest po prostu za dobra, a wszystkie wymienione rzeczy stają się błahostką, gdy zacznie się wreszcie grać – reszta to tylko wartość dodana, ozdobniki. PES jest jak nieoszlifowany diament – piękny, ale twardy i surowy i gdyby tylko Konami zechciało, mogłoby uczynić z tej gry niedościgły ideał, dla którego skala ocen w N+ byłaby zdecydowanie za krótka. Jak?

Oczywiście dodając wszystkie te elementy, które wyliczam przez całą recenzję. Ale i bez nich PES5 jest najlepszą grą piłkarską na świecie, a żadna inna gra nie ma nawet szansy próbować mierzyć się z samym rdzeniem rozgrywki – genialną animacją zawodników (po raz kolejny poprawioną!), sposobem w jaki biegają po murawie, tak jakby naprawdę mieli z nią kontakt, a nie ślizgali się po niej na łyżworolkach, fizyką piłki, która zachowuje się po prostu ultrarealistycznie – naturalnie odbija się i rykoszetuje po strzałach i czasami odskakuje podczas próby przyjęcia. I nigdy, ale to nigdy nie wygląda, jakby była przyczepiona do nogi zawodnika gumką recepturką. Ulepszona w porównaniu do PES4 grafika również nie ma sobie równych na konsolach – weźmy choćby twarze zawodników – w żadnej innej grze piłkarskiej nie wyglądają tak realistycznie.

Ale to wszystko nadal nic w porównaniu z tym co dzieje się podczas meczu – to jedyna gra piłkarska, w której naprawdę trzeba analizować na bieżąco wszystkie wydarzenia na boisku i dostosowywać się do taktyki przeciwnika. A nawet więcej – to jedyna gra, która zmienia nasze spojrzenie na to, co oglądamy podczas telewizyjnych transmisji, a z kolei oglądanie meczy sprawia, że uczymy się wykorzystywać prawdziwe zagrania, taktyki, czy choćby sposoby rozgrywania kontrataków, czy ataku pozycyjnego. I jeżeli jest coś, do czego miałbym się w tym momencie przyczepić, to do nieco zbyt głęboko cofającej się momentami linii obrony. Choć z drugiej strony, jak się patrzy na twardą jak skała defensywę Chelsea...

Pod czysto piłkarskim względem ta gra jest idealna – to jest tak, jakby PESa zrobiono po obejrzeniu dziesiątek i setek spotkań przeanalizowanych przez fachowców, trenerów i piłkarzy, którzy palcami pokazywali programistom te elementy piłkarskiego elementarza, które uchodzą uwadze laików. A inne gry – cóż, na pewno ich twórcy widzieli mnóstwo skrótów najfajniejszych meczy... Ale nie o to tutaj przecież chodzi – chcemy symulacji meczu piłki nożnej, czy chcemy sobie strzelać brameczki? Chcemy walczyć o zwycięstwo w każdym meczu, czy chcemy mieć to zwycięstwo podane na srebrnej tacy i przybrane wisienką? Sami musicie sobie odpowiedzieć na te pytania. Jak dla mnie zaś – tu chodzi o emocje w najczystszej postaci, te które każą nam krzyczeć z radości, gdy zacięte spotkanie wygraliśmy lub wściekle kląć, gdy się nie udało. A tego nie znajdziecie nigdzie indziej. No, może oprócz stadionu, ławki trenerskiej lub w ostateczności kanapy przed telewizorem, gdy biało-czerwoni walczyć będą na Mistrzostwach Świata...

Marcellus ■ ■

PS2 | Xbox | PC

Futbolowy Olimp!

- **Wydawca:** Konami
- **Producent:** Konami Tyo
- **Liczba graczy:** 1-8 (2)

http://www.pes5.net/

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

10

Dobre: Muzyka, możliwość grania koleżkami z Bractwa Mutantów, walki, multiplayer.

Złe: Gra rozkręca się dość powoli i na początku nieco nudzi.

Brzydkie: Szarpiąca animacja i długi czas dogrywania menusów.

X-MEN LEGENDS 2 RISE OF APOCALYPSE

NIE TYLKO DLA FANÓW X-MEN

PRZEBIERANKI

Podobnie jak w pierwszej części, tak i w Rise of Apocalypse, jest kilka rodzajów uniformu dla każdego z mutantów – klasyczne, te znane z serii Ultimate, a także kilka innych. Ogromnie przypadła mi do gustu możliwość ułożenia sobie drużyny X-Men, jaką zapamiętałem z dzieciństwa, kiedy to pojawiły się w Polsce pierwsze komiksy opowiadające o walce herosów z Dark Phoenix. Najlepsze jest to, że jeśli odpowiednio się drużynę ubierze, otrzymuje się w nagrodę jakiś bonus – dodatkowe punkty do obrony albo ataku, itp. Miła rzecz i przede wszystkich gratka dla fanów serii.

Są dwie grupy osób, które powinny bez mrugnięcia okiem zagrać w drugą część X-Men Legends. Pierwszą, zapewne całkiem sporą, stanowią fani mutantów, a do drugiej zaliczają się miłośnicy gier action-rpg. Cała reszta może rozważyć decyzję o ewentualnym zakupie gry, ponieważ jest ona naprawdę dobra, szczególnie w trybie multiplayer, w którym naraz, zarówno w sieci jak i przy jednej konsoli, bawić się mogą aż cztery osoby.

→| MOJA FAMILIA

Nieczęsto zdarza się żeby Bractwo Mutantów i podopieczni Xaviera grali w jednej drużynie, ale tym razem zmusza ich do tego najazd mającego koło pięciu tysięcy lat mutanta Apocalypse. Problem z nim jest taki, że jest on piekielnie potężny i wyznaje zasadę, że przy życiu mogą pozostać tylko silne jednostki, a słabe trzeba eliminować. Określenie „słabe" w tym przypadku dotyczy również najpotężniejszych bohaterów serii X-Men, w tym samego Magneto, Xaviera i reszty wesołej ekipy. Jakby tego było mało Apocalypse nie jest sam – po jego stronie stoją czterej jeźdźcy apokalipsy (mocniejsi bossowie), a także znani mutanci czujący, że dzięki połączeniu sił z najpotężniejszym, łatwiej będzie im pokonać ich odwiecznych rywali. W ten sposób, co jakiś czas trzeba stawić czoło psycholom pokroju Lady Deathstrike, która uparcie wmawia sobie, że Wolverine jest odpowiedzialny za śmierć jej ojca.

Niestety dlą owej pani i jej podobnych frajerów, gracz nie kieruje jedną postacią, a drużyną składającą się z czterech herosów, wybieranych spośród piętnastu (plus jeszcze dwie postacie do odblokowania), między którymi można się dowolnie przełączać. W większości są to członkowie X-Men, czyli chociażby Storm, Wolverine (yes!), Cyclops, czy Jean Gray, a z Bractwa do walki staje sam magnetyczny Eryk i trójka jego podopiecznych. Wiele znanych z uniwersum postaci przewija się podczas zabawy i tylko szkoda, że są to NPC, bo chciałbym przejść grę ze znajomym, gdzie on grałby jako Logan, a ja sprawdziłbym Sabretootha, którego rola została tu sprowadzona do stania i gadania.

Swoją drogą lektor użyczający mu głosu spisał się znakomicie, ale można tak powiedzieć o większości postaci – może nie wszyscy wczuli się w rolę, ale warknięcia Wolviego, czy wypowiedziane z rosyjskim akcentem „Afiermatif" Colossusa ogromnie przypadły mi do gustu. Niektórzy bohaterowie są niezbędni dla funkcjonowania drużyny – Forge prowadzi sklep z ważnymi przedmiotami (buteleczki ze zdrowiem), a dzięki pani Blink można się w dowolnym momencie przeteleportować do bazy, z tym że z tworzonego przez nią portalu da się korzystać tylko raz na kilka minut.

→| Z CZYM TO SIĘ JE

Przez ponad piętnaście godzin drużyna podróżuje po znanych z kart komiksów terenach (Genosha, fabryka Weapon X), przy czym spodobało mi się, że poziom doświadczenia rośnie nie tylko tym postaciom, którymi aktualnie się gra, ale również rezerwowym – tyle że trochę wolniej. Fajnie, bo na niższych poziomach bohaterowie są bezbarwni i nieciekawi, a dopiero z czasem pokazują, na co ich stać. W dalszej części gry stawiałem na ekipę złożoną z dwóch postaci atakujących z dystansu (Cyclops, Storm), a sam biegałem jako Wolverine, a to dlatego, że z czasem starcia stają się coraz trudniejsze, bardziej wymagające, przeciwnicy zaś rażą z daleka i dużo wygodniej się gra, kiedy wszyscy mogą atakować z dowolnego miejsca, bez konieczności walki w zwarciu.

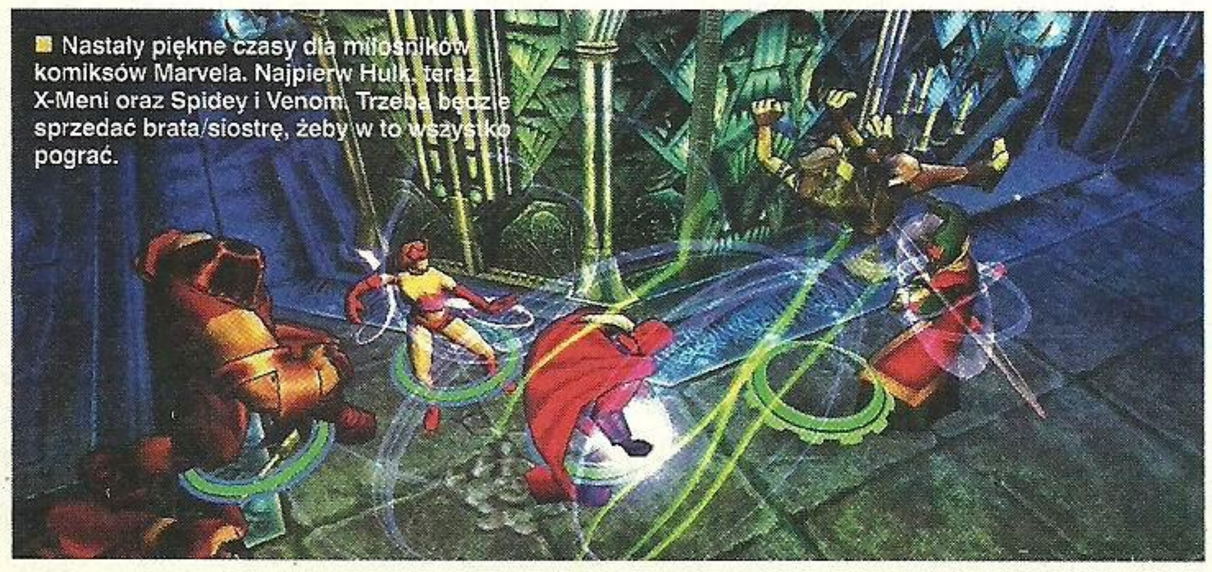
Sterowanie jest bardzo proste, krzyżakiem szybko przełączamy się między postaciami, a przyciski L i R służą do reperowania stanu zdrowia i mocy, a także korzystania z super zdolności. Zabawa sprowadza się więc do klepania prostych kombinacji, rzucania przedmiotami i wypłacania ciosów zespołowych, kiedy to dwójka, a nawet czwórka mutantów jednocześnie atakuje mocami jeden cel. Co ciekawe, podnosić można nie tylko leżące na ziemi przedmioty, ale także inne postacie – Colossus rzucający Loganem to przednia sprawa.

SI sprawuje się całkiem nieźle i nie zdarza się żeby jakaś postać idiotycznie się gdzieś zaklinowała, czy władowała w grupę przeciwników, jeśli nikt jej o to nie prosi. Natomiast w menu zarządzania drużyną ustala się bohaterom czy będą agresywni, czy może raczej powinni spokojnie poczekać aż przeciwnik podejdzie. Najlepszą opcją jest jednak możliwość ustawienia automatycznego rozdzielania punktów, jakie dostajemy za przejście na wyższy poziom doświadczenia. Jest to szczególnie przydatne podczas gry w multiplayerze, gdzie częste wchodzenie do opcji psułoby całą zabawę. Tym bardziej, że w wersji na PS2 konsola długo doczytuje, zanim otworzy się menu.

→| PIĘKNA SPRAWA

Na plus niewątpliwie trzeba zaliczyć poprawioną w stosunku do części pierwszej oprawę. Postacie są teraz o wiele ładniejsze, dużo bardziej komiksowe, a przy tym świetnie animowane, chociaż ich twarze mogłyby być odrobinę lepiej odwzorowane. Miejscówki za to są bardzo różnorodne, więc szybko się nie nudzą, a dokładne tekstury tylko pozytywnie nastawiają do zabawy. Wszystko to sprawia, że gra jest bardzo ładna, tylko szkoda, że czasem drastycznie spada liczba klatek animacji. Ogromnie cieszy mnie za to fakt, że ścieżka dźwiękowa nagrana została przez orkiestrę – mam słabość do takiej muzyki i często zatrzymywałem się żeby posłuchać co lepszych motywów. A teraz dość zbędnego gadania, czas wykopać (s)mutasów na orbitę.

Mielu ■ ■



Nastały piękne czasy dla miłośników komiksów Marvela. Najpierw Hulk, teraz X-Meni oraz Spidey i Venom. Trzeba będzie sprzedać brata/siostrę, żeby w to wszystko pograć.

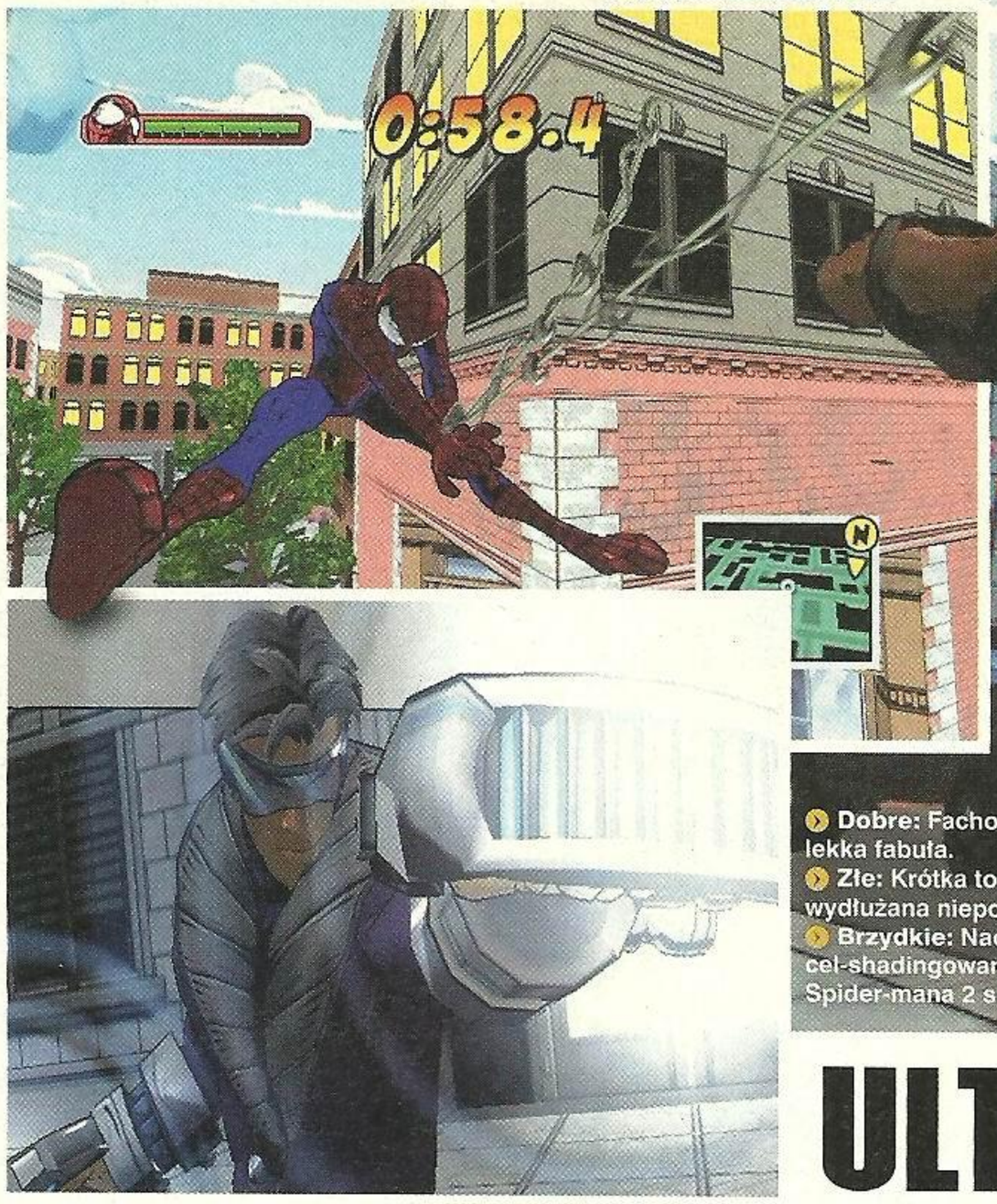
PS2 | Xbox | GCN | PC — Świetny, zmutowany action-rpg!

Wydawca: Activision
Producent: Raven Soft.
Liczba graczy: 1-4

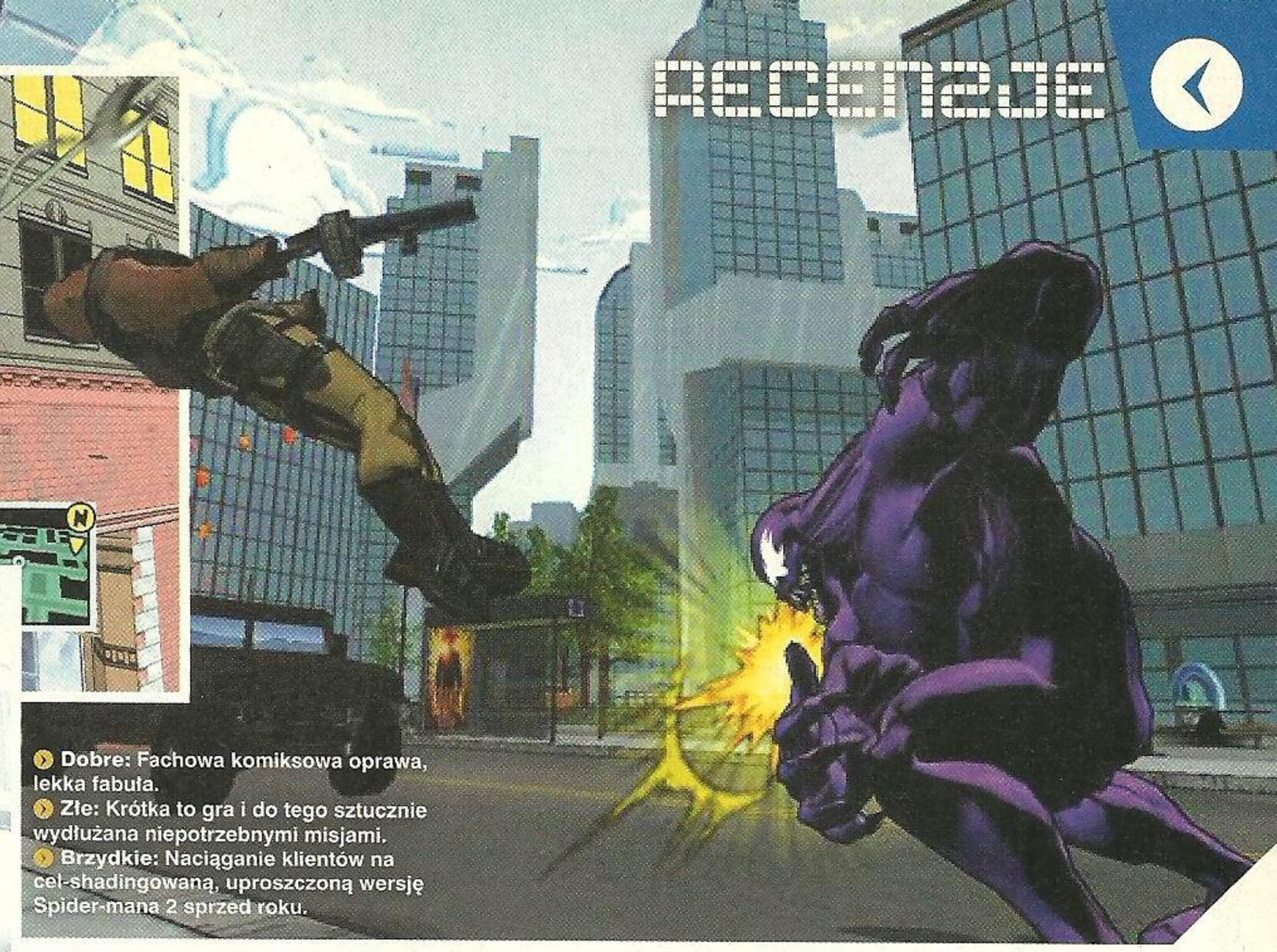
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.xmenlegends2.com

8.1



Shocker wygląda tak jak walczy – jest przepotwornym łamusem. Starcia z nim są krótkie, lekkie, łatwe i bezproblemowe. Psikuta...?



- **Dobre:** Fachowa komiksowa oprawa, lekka fabuła.
- **Złe:** Krótka to gra i do tego sztucznie wydłużana niepotrzebnymi misjami.
- **Brzydkie:** Naciąganie klientów na cel-shadingowaną, uproszczoną wersję Spider-mana 2 sprzed roku.

ULTIMATE SPIDER-MAN

NASTOLETNIEGO SPIDERMANA STARCIE Z VENOMEM – CZĘŚĆ I

Jakoś tak się stało, że ostatnio nie można już sobie do woli żartować z gier na podstawie filmów/komiksów z superherosami w rolach głównych. Aż łza się w oku kręci za takimi crapami, jak choćby Superman na N64, w którym to nasz ulubiony zasymilowany alien w niebieskich rajtuzach i czerwonych gatkach wyglądał, jakby mu ktoś pod te gatki kijek wcisnął. Teraz jest, wbrew temu, że „kiedyś wszystko było lepsze", lepiej. Przykładem są dwie poprzednie części przygód Spider-mana stworzone przez Treyarch i choć **Ultimate Spider-man** nie do końca jest bezpośrednim ich następcą (na takowego musimy poczekać, aż do kin wejdzie kolejny wysokobudżetowy Spider-man), to jednak szkielet gry pozostał ten sam – zmianie uległa głównie oprawa, ale przede wszystkim – stylistyka.

→| GATUNKI PAJĄKÓW

Musicie bowiem wiedzieć, że seria komiksów Ultimate Spider-man jest kompletnie inna od tych, które mieliśmy okazję dotychczas czytać. Po pierwsze, Spider jest nastolatkiem, a po drugie – stylistyka jest bardzo, ale to bardzo specyficzna, trochę nawet mangowa. Poprzednie dwie części oparte były o filmy, a te z kolei o dość realistyczną (w kresce oczywiście) serię Amazing, ale tym razem nie będzie już realizmu – dosłownie wszystko w tej grze wygląda jak ożywiona strona komiksu – chuda postać Spideya, zwalisty Venom, bandziory, budynki, samochody, drzewa itd. Zabieg jest udany, a cel-shading sprawdza się wyśmienicie, choć nie obyło się bez pewnych problemów. Co dziwne, problemów z płynnością animacji i dorysowywaniem się obiektów – najwyraźniej myliłem się sądząc, że proste teksturki i obiekty sprawią, iż programistom łatwiej będzie uzyskać przyzwoitą i stałą liczbę klatek animacji, a pop-up nie będzie nas napastował. Cóż, może nie jest bardzo namolny, ale jednak się zdarza.

Mimo tego , że **Ultimate Spider-man** jest ładną zabawką, z fajnie narysowanymi postaciami i fachową animacją, to ciężko stwierdzić, że jest grą wybitną. Raczej przeciętną, dość krótką i monotonną. A szkoda, bo na przygody Spideya miałem naprawdę wielką ochotę – lubię po prostu tę jego niewyparzoną gębę. Przyczyn tego, że jest to pozycja przeciętna zna-lazłem aż nadto. Po pierwsze, o czym już wspomniałem, jest grą krótką – według zegara jedyny tryb pęka w około pięć, może sześć godzin; plus jakieś dwie/trzy godziny na powtarzanie misji. To mało, prawda? Ale co powiecie na to, że i tak jest to sztucznie rozdęte do nieprawdopodobnych rozmiarów za pomocą misji pobocznych? A także to, że czasami kilka minut trzeba spędzić na bujaniu się po mieście w drodze od jednej misji do drugiej? Bez tych zabiegów przejście wszystkich zadań popychających fabułę do przodu zajęłoby zapewne ze trzy godziny.

Misje poboczne dzielą się na kilka typów – pierwszym są tak zwane City Eventy, czyli standardowe dla Pajęczka pomaganie pokrzywdzonym – a to zdejmie biedaka zwisającego z latarni, a to rannego odniesie do szpitala, pobije bandziorów okradających przechodniów lub wskoczy na dach samochodu z uciekającymi przestępcami i zmusi ich do zatrzymania. Wszystko to prosto, łatwo i przyjemnie. City Eventy dzieją się same z siebie i trzeba na nie polować podczas swobodnego zasuwania po mieście. Kolejny typ misji pobocznych to Combat Tour, czyli zasuwanie od jednej grupki badziorów do następnej i owijanie ich w eleganckie kokoniki. To też jest jeszcze całkiem znośny typ misji, ale nieco bezsensowny. Lecz największym absurdem jest ostatnia radosna zabaweczka jaką zarzucili nam panowie z Treyarch, czyli wyścigi na pajęczynie – latamy z mordem w oczach od jednego punktu do następnego i klniemy na czym świat stoi, bo Spidey rzadko kiedy śmiga z taką lekkością i gracją, jak w filmach i komiksach – ciągle lądujemy nie tam gdzie trzeba, spadamy, gubimy orientację – naprawdę słaba to rzecz.

A najgorsze w tym wszystkim jest to, że większość misji fabularnych również polega na ganianiu się z superzłoczyńcami – tę zabawę trzeba powtarzać aż do wykucia się trasy na pamięć, bo przecież nie sądzicie chyba, że przeciwnicy zmieniają trasy ucieczki za każdym razem, gdy próbujemy jeszcze raz – wszystko jest ustalone i w końcu się udaje przejść nudne i frustrujące ściganie i przejść do walki. Która dla odmiany jest fajna, ale bardzo prosta i polega na klepaniu kilku przycisków na krzyż i podpatrywaniu schematów poruszania się i atakowania bossów.

→| VENOM TEŻ PAJĄK

Jednym z największych atutów gry miała być możliwość grania Venomem i rzeczywiście – jest to fajna rzecz, bo wredny monster nie przejmuje się pierdołami – niszczy, demoluje, wysysa energię życiową z ludzi i w ogóle zazwyczaj robi niezłą rozpierduchę. Zasuwanie nim również jest fajne, bo Venom nie zajmuje się plątaniem w sieci, a po prostu wykonuje skoki, którymi pokonuje ogromne dystanse. Tyle, że misji z Venomem w roli głównej jest stosunkowo niewiele, nie ma też możliwości dowolnego przełączania się pomiędzy bohaterami. Znaczy jest, ale dopiero po skończeniu gry, a wtedy pozostają tylko dwie rzeczy – bicie oprychów, ratowanie przechodniów, ściganie się i zbieranie tokenów i innych pochowanych duperelek Spideyem lub robienie totalnej rozwałki Venomem. Na punkty. A to, choć całkiem fajne, po chwili, i to raczej krótszej niż dłuższej, się po prostu nudzi.

Ultimate Spider-man ma swoje plusy, ale jest ich stosunkowo niewiele – fajna, przyjemna i komiksowa grafika oraz nienajgorsza fabułka. Ale już sam szkielet gry i sztuczne wydłużanie jej wydumanymi misjami zupełnie mi się nie spodobało. Znacie kogoś, kto jest zawziętym fanem Spideya? Pożyczcie ją od niego na weekend. Wystarczy. Aha – spodziewajcie się sequela w niedługim czasie, bo zakończenie jest tak ostateczne, jak „Decydujące Starcie", które polski tłumacz umieścił w podtytule drugiej części Obcego...

Marcellus ■■

PARADA SUPERBOHATERÓW

Jak wiecie już z recenzji, Venom nie do końca jest tutaj głównym bohaterem, choć w reklamach to on jest największym atutem tej gry. I największą innowacją. Z kolei krótka, ale fajna fabuła, była dla twórców gry pretekstem do tego, by wepchnąć do gry jak największą ilość swych superbohaterów i superłotrów. Podczas śmigania przez tę grę napotkamy takie postacie jak: R.H.I.N.O, Johny Storm, Silver Sable, Wolverine, Shocker, Electro, Carnage, a także Green Goblin, który wygląda tu zupełnie inaczej niż w filmie i komiksach z serii Amazing.

PS2 | Xbox | GCN | PC — Śliczna, ale króciutka, króciuteńka...

- **Wydawca:** Activision
- **Producent:** Treyarch
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.7

http://www.ultimatespidermangame.com/

FAR CRY INSTINCTS

NOWA GENERACJA JEST TUŻ ZA ROGIEM

Tymczasem kolejna gra pokazuje, że jeszcze dużo mocy można wykrzesać z current-genów. Najpierw był to fenomenalny Burnout: Revenge, a teraz przyszła kolej na Far Cry Instincts, który momentami jest tak piękny i napchany efektami specjalnymi, że aż ciężko uwierzyć w to, co się ogląda na ekranie telewizora. Ogromna widoczność, piękne krajobrazy oraz niesamowita gra światła i cieni na przyszłych konsolach będą naszą codziennością, ale póki co do premiery X360 zostało jeszcze trochę czasu i takie cuda wciąż należą do rzadkości.

Wszystko to jednak znalazło się w Far Cry i chociaż nie obyło się bez wyrzeczeń i pójścia na pewne ustępstwa, można na nie przymknąć oko i zbyt mocno się ich nie czepiać, co właśnie zamierzam zrobić.

→| DO NIEBA, DO PIEKŁA

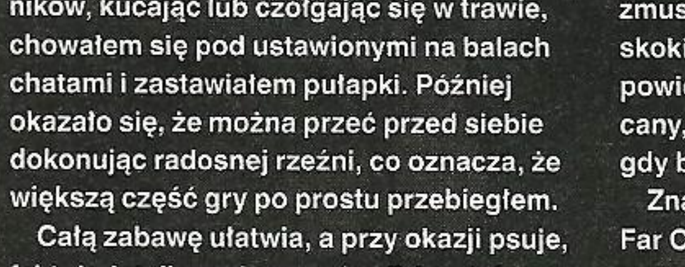
Co prawda nigdy nie miałem przyjemności wybrać się na żadną z egzotycznych wycieczek do Afryki, czy równie pięknych rejonów naszego globu, ale i bez tego wiem, że uczestnicy takich wypraw przed wyjazdem muszą się liczyć z serią zastrzyków przeciwko różnym chorobom. Żaden lek nie mógł jednak uchronić Jacka Carvera przed działaniem tajemniczej substancji wstrzykniętej mu dość szybko po rozpoczęciu przygody na rajskiej wyspie, będącej tak naprawdę siedzibą najemników i miejscem, gdzie na ludziach przeprowadza się eksperymenty genetyczne. Ich wynikiem są zmutowane, obdarzone nadnaturalną siłą, potrafiące błyskawicznie się poruszać i daleko skakać istoty. Bądź też żywe bomby – goście niczym jacyś fanatycy religijni wysadzają się w pobliżu ludzi. Mutanci określani są mianem predatorów i jednym z nich zostaje gracz, ale oczywiście nie będzie on gotowym na śmierć sługusem szalonego doktorka, tylko jeszcze bardziej wkurzonym kolesiem chcącym się dobrać owemu naukowcowi do skóry.

Zanim to jednak nastąpi (albo i nie, jeżeli nie zagracie) dowiecie się, że Jack znalazł się w okolicy tej wyspy przez niejaką panią Val Cortez, której zachciało się wycieczek krajoznawczych, a osobą mającą ją tam dostarczyć okazał się właśnie Carver. Dowiecie się też jak to jest zostać znienacka ostrzelanym przez helikopter, a później przeżyjecie przygodę zwaną „ucieczka z tropików", a spodobało mi się to, że nie ratuje się świata, a własny tyłek.

→| PROSTOTA CZY ŁATWIZNA?

Nie jest to specjalnie trudne zadanie, ponieważ gra jest raczej łatwa i przy tym bardzo krótka. Prawdę mówiąc usiadłem do Instincts z rana i siedząc do wieczora przeszedłem prawie całość, oczywiście robiąc co jakiś czas przerwy. Oznacza to, że jeśli przysiądziecie porządnie, to ukończycie grę bez trudu w weekend i pewnie jeszcze na jakąś imprezę czas znajdziecie. Jako że rzadko trzeba jakiś element powtarzać, przy Far Cry nie spędzicie więcej niż dziesięć godzin, chociaż wiem, że za pierwszym razem gra może pęknąć nawet szybciej, ale uświadomiłem to sobie dopiero w chwili, gdy Jack stał się Predatorem. Wcześniej starałem się po cichu podkradać do przeciwników, kucając lub czołgając się w trawie, chowałem się pod ustawionymi na balach chatami i zastawiałem pułapki. Później okazało się, że można przeć przed siebie dokonując radosnej rzeźni, co oznacza, że większą część gry po prostu przebiegłem.

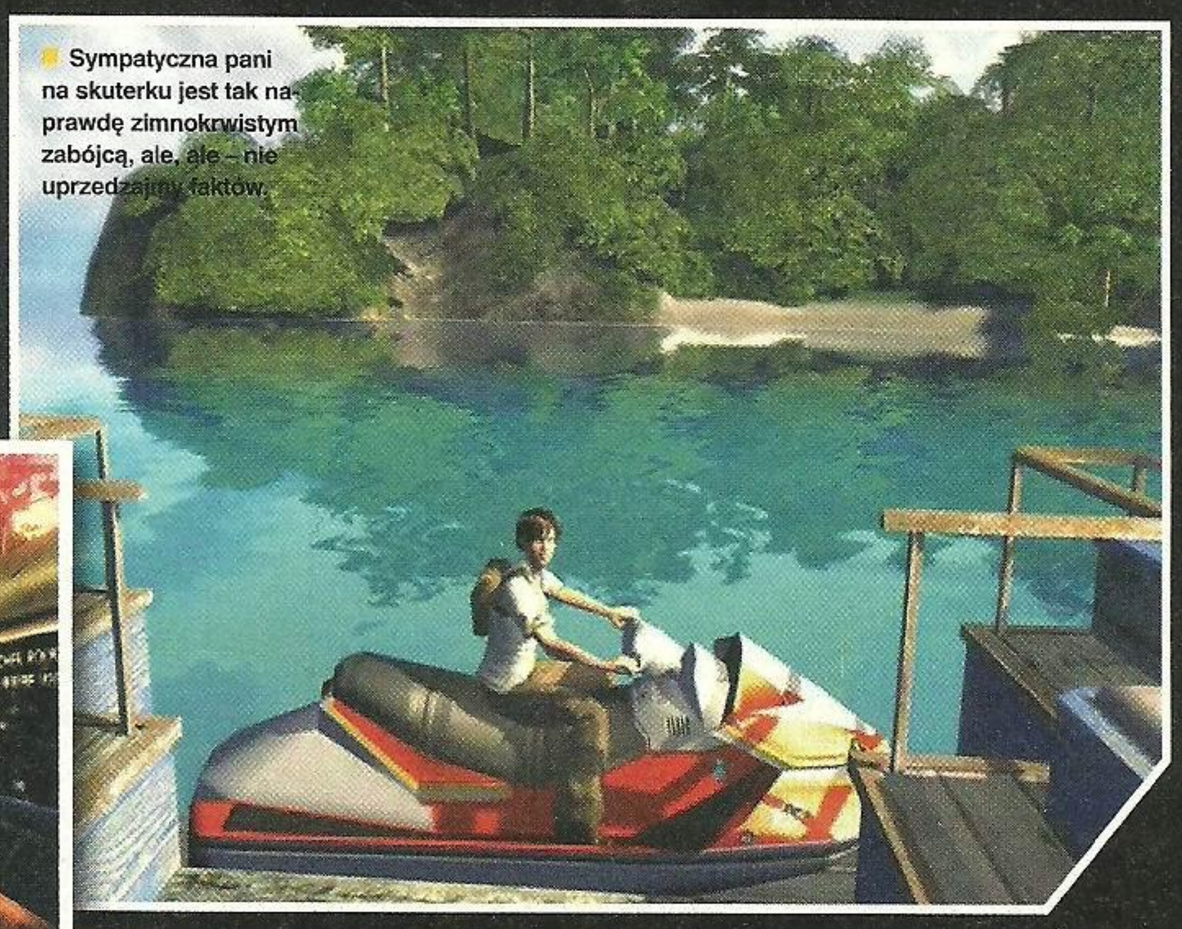
Całą zabawę ułatwia, a przy okazji psuje, fakt, że inteligencja przeciwników stoi na poziomie odrobinę wyższym niż zero bezwzględne, a momentami nawet niebezpiecznie się do niego zbliża. Generalnie zasada jest taka, że przeciwnik nie myśli, jeśli nie widzi gracza, co zauważyłem, gdy chowałem się pod drewnianym domkiem i strzelałem na ślepo, alarmując o swojej obecności strażników. Chłopaki wpadali do domku, a ja przez dziurę w podłodze strzelałem im w głowy pozostając bezkarnym. Problem polega na tym, że nawet jeśli było ich tam dziesięciu, to nie reagowali, gdy jeden z nich wyłapał kulę twarzą. Gość zwalał się na podłogę, a kumple komentowali: „Słyszeliście coś? Nie, pewnie ci się wydawało". Identycznie było, kiedy przebiegłem środkiem obozu przeciwnika i ukryłem w krzakach, a przeciwnicy zgubili mój trop po kilku sekundach. Już w MGS3 na poziomie normal, gdzie strażnicy są zwyczajnie głupi, dużo trudniej jest odstawić taką akcję.



→| JAK CIĘ WIDZĄ, TO WYMIĘKAJĄ

Rozumiem jednak, że autorzy chcąc przenieść z PieCa całą tę piękną oprawę musieli pójść na pewne ustępstwa. Na każdym niemal kroku widać, że cała moc konsoli poszła w grafikę i wygląda to po prostu fenomenalnie. Pozytywnie nastraja sam początek gry, kiedy to Jack zmuszony jest ratować się z płonącej łódki skokiem do wody. Obraz widziany spod powierzchni jest efektownie zniekształcany, a staje się coraz wyraźniejszy, gdy bohater próbuje się wynurzyć.

Znakiem rozpoznawczym pecetowego Far Cry jest ogromna widoczność i wygląda na to, że autorom udało się przenieść ten element do Instincts. Jedno z miejsc, które zwiedza Jack, wybucha, a pożar można obserwować z pewnej, niedużej odległości. Po pewnym czasie wchodzi się na wzniesienie i okazuje się, że w oddali wciąż można zaobserwować płomienie, a nawet przyjrzeć się im lepiej korzystając z lornetki. Widoczność aż po horyzont to sprawa po prostu kapitalna, tym bardziej, że sam teren gry jest bajecznie oddany. Dżungla pełna jest ogromnych drzew i zabijcie mnie, ale one się delikatnie kołyszą na wietrze, przez co cień rzucany przez liście również się porusza! Są też egzotyczne rośliny i ogromne trawy, w których można się schować. Oddalone o kilkadziesiąt metrów miejsca, da się obserwować przez lornetkę, a każdy kolejny zoom, jest coraz bardziej dokładny – nakładane są lepsze tekstury, liście drzew przestają być zamazaną papką, a stają się wyraźnie widoczne. Jednym słowem – rewelacja.

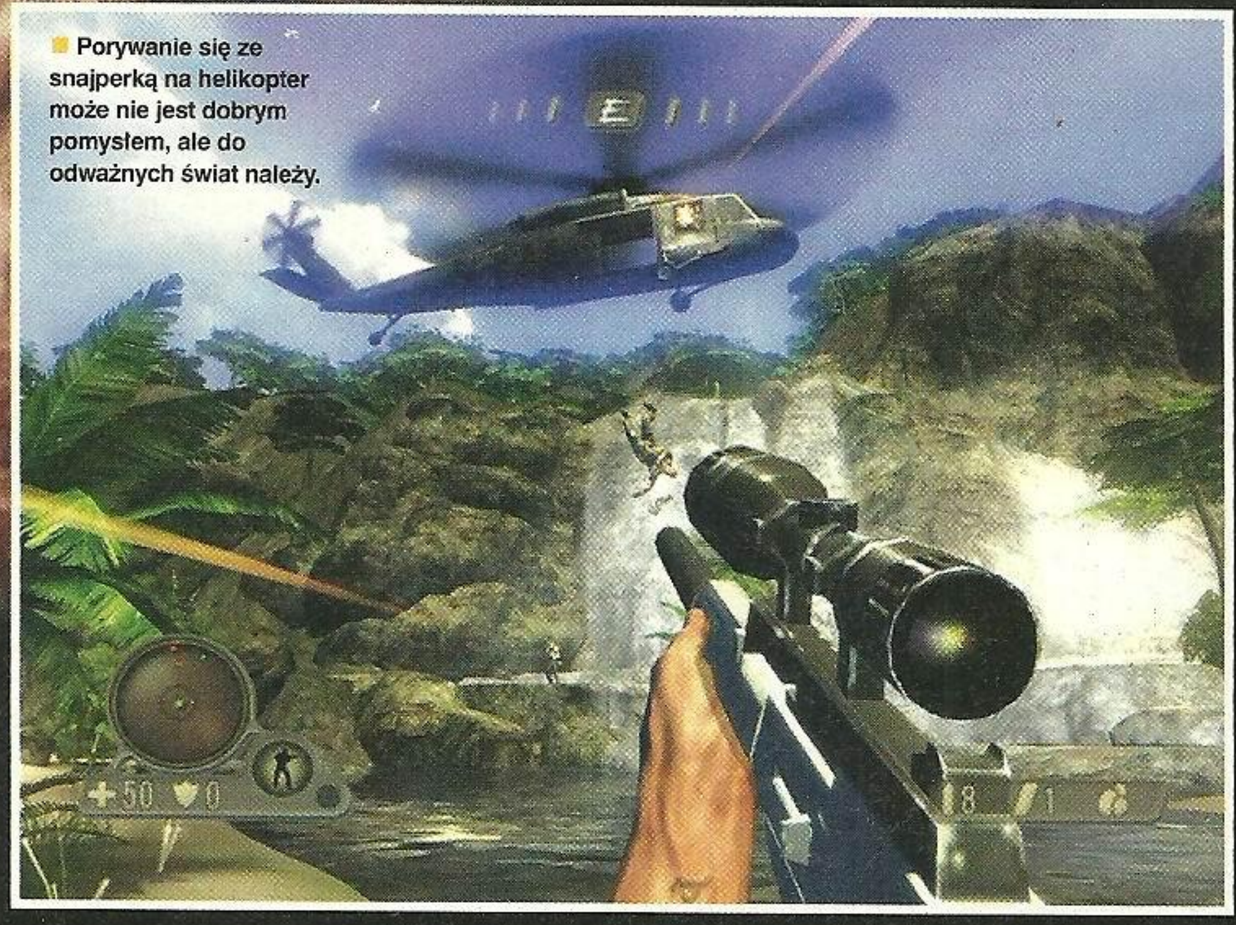


Sympatyczna pani na skuterku jest tak naprawdę zimnokrwistym zabójcą, ale, ale – nie uprzedzajmy faktów.

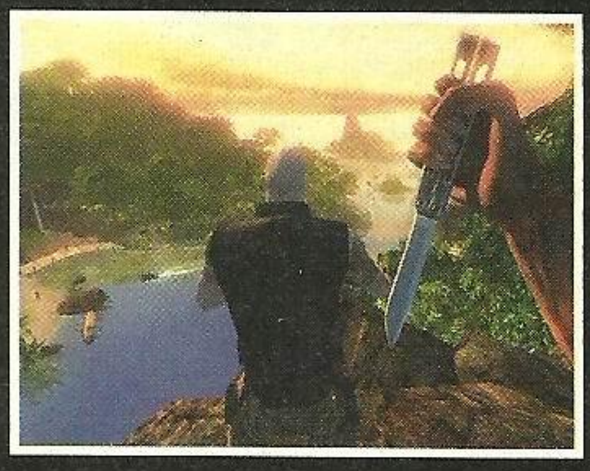
- **Dobre:** Genialny edytor map, kapitalna gra świateł, ogromna widoczność. Ogólnie cała oprawa rządzi.
- **Złe:** Odrobinę zbyt niski poziom trudności i zbyt krótki tryb gry dla samotników.
- **Brzydkie:** Słabe SI i małe czerwone stworki biegające po lesie, a pasujące do klimatu jak pięść do oka.

PARALOTNIA RZADZI!

Sporą część zabawy spędza się na podróżach różnymi pojazdami. Jack jeździ jeepami, motorami, pływa motorówką i skuterami wodnymi, a nawet podróżuje poduszkowcami. Wszystko to jednak małe piwo przy paralotni. Sterowanie jest banalne – korzysta się tylko z lewego analoga, a prawy służy do rozglądania się – wrażenia z takiego lotu nad bajecznie pięknymi terenami w towarzystwie ogromnych ptaków (orły, a może kondory?) są prostu niezapomniane. Co ciekawe, nie zawsze trzeba korzystać z pozostawionego przez autorów pojazdu. Nieraz zdarzyło mi się, że łódź, którą uciekałem przed goniącymi mnie patrolami rzecznymi, rozbijała się w drobny mak po zderzeniu ze skałą i musiałem wpław pokonywać rzekę, a że Jack pływa błyskawicznie, to łatwo zwiałem przed upartymi najemnikami.



Porywanie się ze snajperką na helikopter może nie jest dobrym pomysłem, ale do odważnych świat należy.



i ogromne możliwości dowolnego ustawiania różnych elementów sprawiają, że bardzo dużo czasu spędza się przy tworzeniu własnej mapy, którą później można wrzucić w sieć i na niej walczyć z innymi graczami. A skoro już o tym mowa, to w online zmierzy się do szesnastu osób w kilku standardowych trybach (capture the flag czy deathmatch), a także w trybie Predator, gdzie część graczy to najemnicy, a mniejsza grupka to łowcy usiłujący przeszkodzić żołnierzom w dotarciu do określonego miejsca.

→I NIE MA LEKKO

Zarówno otwarte tereny, dżungla, czy to zamglona, czy skąpana w przepięknym świetle zachodzącego słońca, jak i ciasne tereny kopalni wyglądają bardzo ładnie i klimatycznie, chociaż niestety wiele tekstur ścian jest brzydko rozmazanych. Za to do gry świateł i cieni nie mam absolutnie żadnych zastrzeżeń – łapałem się na tym, że obchodziłem z różnych stron przedmioty oświetlane przez rozmaite źródła światła i uważnie im się przyglądałem.

Niestety, nie mogło się obejść bez błędów. Nie wszystko płynnie się dorysowuje i czasem można zauważyć jak spora część zieleni nagle pojawia się znikąd. Szczególnie dobrze jest to widoczne podczas lotu paralotnią, gdy można obserwować spory teren z dużej wysokości. Zdarzają się też nieprzyjemne zwolnienia animacji i to niekoniecznie w momentach największej zadymy. Dziwnie też wygląda sprawa z fizyką. Nieraz zdarzało się, że zastrzeliłem przeciwnika, a jego ciało w momencie upadku na ziemię wylatywało nagle w powietrze na kilka dobrych metrów. O kręcących się bez powodu wokół własnej osi beczkach może nie będę wspominać, chociaż fajnie, że były, bo mogłem na nich zaobserwować fenomenalną grę świateł.

W ogólnym rozrachunku jednak Far Cry urzeka oprawą. Nie tylko grafika, ale także wspaniałe dźwięki dżungli, naturalne odgłosy strzałów i nieźli lektorzy, to elementy zasługujące na uznanie. Podobała mi się też przygrywająca czasem ciężka muzyka (świetne gitary!), chociaż przez większą część czasu słucha się dźwięków natury.

→I BOB BUDOWNICZY

Wszystko to jednak wydało mi się niczym, przy niesamowicie intuicyjnym edytorze map. Narzędzie jest przepotężne i pozwala ustawić dosłownie wszystko w banalny sposób. Potrzeba górkę? Spoko, z menu ukształtowania terenu wybiera się odpowiednią opcję i tworzy w wybranym miejscu wzniesienie, które przy okazji można trochę wygładzić, żeby się dało pod nie łatwo podejść, a wszystko to przy użyciu dwóch przycisków. Z innego menu wybiera się porę dnia, gęstość mgły, a nawet decyduje, jakie dźwięki mają być wyraźniej słyszalne – śpiew ptaków, a może „śmiech" małp. Tak samo decyduje się czy w danym miejscu będzie rosła trawa, czy może pozostanie to teren piaszczysty, „sadzi się" drzewa, krzaki, stawia budynki, wieże snajperskie, drabiny, rozmieszcza bronie i pojazdy. Uff, jest tego ogromna ilość, ale opanowuje się to błyskawicznie dzięki wyjątkowo intuicyjnemu systemowi menusów. Łatwość obsługi

→I TO DOPIERO POCZĄTEK

Cały czas nie mogę odżałować, że gra jest aż tak prosta. Początek był bardzo zachęcający, a później niestety kompletnie zapomniałem o tym, że mogę montować na drzewach pułapki – nie były konieczne, bo bez problemu radziłem sobie napierając „na ramboida", co jest o tyle łatwe, że po mutacji Jack staje się bardzo odporny na ataki, a energia sama mu się odnawia. Oczywiście można traktować Far Cry jako świetną wyrzynkę, ale skoro już tak jest, to przydałoby się, żeby przeciwnicy byli trochę silniejsi. Niby pod koniec takowi się pojawiają, ale rozprawiłem się z nimi bez problemu przy pomocy wyrwanego chwilę wcześniej stacjonarnego granatnika.

Gra jest bardzo dobra, choć nie rewelacyjna. Zabrakło większej liczby broni i jest stanowczo zbyt mało akcji jak ta w forcie, kiedy ucieka się przed ostrzałem helikoptera, którego po wybiciu sporej grupy przeciwników trzeba zniszczyć strzałem z rakietnicy. Warto w Far Cry Instincts jednak zagrać, bo jest prawdziwym przedsmakiem tego, co czeka nas już pod koniec roku, gdy pojawi się Xbox 360.

Mielu ■ ■

BYŁEM PREDATOREM!

Bycie mutantem ma swoje dobre strony. Szybko się biega, daleko skacze i można widzieć w ciemnościach, trzeba tylko mieć odpowiednią dawkę adrenaliny. Bez niej można co najwyżej rozszarpać przeciwników gołymi łapami, bo rękoma bym tego już nie nazwał. Rozbawił mnie fakt, że ogromne zmutowane cielsko potrafiące pozbawić mnie życia jednym ciosem łokciem, najłatwiej zabijało mi się nie bronią, a właśnie ostrymi szponami Jacka. Byłem z siebie dumny ubijając w ten sposób dwa tego typu stworzenia.

Xbox

Piekielne wakacje na rajskiej wyspie!

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Ubisoft Montr.
- **Liczba graczy:** 1-16

http://www.farcrygame.com

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.6

Dobre: Widowiskowe ciosy, 100 misji, 10 godzin zabawy, masa bonusów.
Złe: Nieprzyzwoicie wysoki poziom trudności! Szału można czasami dostać! Gorączki się nabawić!
Brzydkie: Prosty, nastawiony na widowiskowość (ale za to jaką!) system walki...

URBAN REIGN

STO PROCENT AKCJI I ZERO FABUŁY

Urban Reign to także uczta dla fanatyków Tekkena. Paul Phoenix i Marshall Law zrywają z zasadami fair play i wychodzą na ulicę, żeby skopać kilka tyłków więcej.

Przyznam, że nie mam odwagi pisać o fabule tej gry, bo powstawała chyba z dziesięć minut. Zakładam, że nie chcecie również wiedzieć niczego o jej głównym bohaterze (na imię mu Brad Hawk), wynajętym przez ponętną Shun Ying Lee, aby zlikwidować konkurencyjne gangi na terenie Nowego Jorku. Z jednej strony to dobrze, że Namco wymyśliło jakikolwiek scenariusz, bo bicia bez powodu strasznie nie lubię. Z drugiej strony – historia jest na tyle przewidywalna i słabo przedstawiona, że wszystkie teksty błyskawicznie przewijałem, aby jak najszybciej wybiec na ulicę i sprawdzić Hawka w akcji.

→I MARUDOM WSTĘP WZBRONIONY

Urban Reign to uliczne mordobicie – ciąg stu misji, polegających na okładaniu opryszków ciosami, sprowadzaniu ich do parteru i wybijaniu z głów niemądrych pomysłów. Na początku przez grę idzie się jak przecinak – Brad bez problemu rozbija nawet sześcioosobowe grupki wrogów i spokojnie wykańcza szefów. Nawet pomimo tego, że ciosy wyprowadza się zaledwie dwoma przyciskami, Brad przepięknie rozdaje chleby, wyrzuca wrogów w powietrze, odbija się od nich, łamie im kończyny i wybija stawy. Widząc to w akcji, zaryzykowałbym nawet tezę, że w **Urban Reign** znajdziecie najładniej wykonane ciosy i chwyty na rynku gier video. To zupełnie tak, jakby z nowego Tekkena wyjąć wszystkie te widowiskowe ciosy, a następnie obdarować nimi bohaterów ulicznego mordobicia. Pod grą dumnie podpisał się Tekken i Soulcalibur Team, a efekty pracy tych zespołów widać nieuzbrojonym okiem! Im dalej w grę, tym więcej ataków, przechwytów i zbić poznaje nasz dzielny Brad, a granie nim robi się jeszcze bardziej widowiskowe. Musicie zobaczyć, jak Hawk podnosi gangola do góry, rozpędza się, a następnie ciska nim o wrak samochodu. Moc!

Problem polega na tym, że w **Urban Reign** bardzo szybko rośnie poziom trudności. Mimo, że gra liczy łącznie sto misji, już dziesiąta w kolejce staje się poważną barierą. Nagle przeciwnicy robią się znacznie silniejsi, znają dziesięć razy więcej sztuczek niż nasz pupil, i mają pod ręką mnóstwo potężnych ataków. No i oczywiście mają liczebną przewagę. Jeśli zatem zniechęca Was wizja kilkukrotnego powtarzania misji, ręczę, że **Urban Reign** prędko wyląduje w kącie. Chcecie tego czy nie, w tym mordobiciu nie liczą się ani Wasze umiejętności, ani wyczucie czasu, tylko zwykłe szczęście. Tu nie ma systemu walki, który zgłębiałoby się i trenowało. Zamiast niego jest jedna wielka loteria ciosów. Jeśli oponenci na wstępie nie zaskoczą Was dewastującymi atakami, być może wykończycie ich w mgnieniu oka. Liczcie się jednak z tym, że już na powitaniu zasypie Was grad ciosów i specjałów, a energia pana Hawka wyczerpie się po kilkunastu sekundach. Na nic płacze i modlitwy – wiem, bo sam tego próbowałem. Pewnie nie uwierzycie, ale dwudziestą misję, w której musiałem zniszczyć zarówno bossa (Glenn, ty bydlaku!), jak i jego trzech przydupasów, przechodziłem przez trzy dni z rzędu! Tu już nawet ciężko mówić o hardcorze. Poziom trudności **Urban Reign** bywa megairytujący.

Bicie i łamanie to nie wszystko. W **Urban Reign** znalazło się również miejsce na podnoszenie umiejętności. Po każdym zwycięskim starciu gra wrzuca nas w statystyki mr Hawka, na które rozdzielamy zarobione w walce punkty. Mocniejszy sierpowy, skuteczniejsze rzuty, boleśniejsze łamania, bardziej wytrzymała gęba – jest wszystko, czego potrzeba. Niestety, Namco nie wypłaca tych punktów jakoś specjalnie dużo, dlatego maksymalnie dopakowanego bohatera ujrzycie dopiero pod koniec gry. Aha, nie każde zadanie sprowadza się jedynie do bezmózgiej wyrzyny. Czasem zleceniodawca czegoś od Brada chce, na przykład ochrony osoby trzeciej, walki z użyciem broni, walki w zespole lub zniszczenia wroga w określonym czasie. Najfajniejsze są jednak metody, jakimi posługuje się Hawk rozwalając gangsterów – można skupić się na kończynach przeciwników, okładaniu ich po gębach lub męczeniu kilku frajerów jednocześnie.

→I ZDEFINIOWAĆ HARDCORE

Urban Reign to gra brutalna – każdą dźwignię, łamanie czy zwykły cios zobrazowano na tyle dokładnie, że ból przeciwnika poczujecie na własnej skórze. O tak, zarówno spece od animacji, jak i panowie od efektów dźwiękowych spisali się na medal. Gra jest śliczna, płynna i pracuje w wysokiej rozdzielczości. Natomiast co do muzyki, cóż, japoński rock pasuje tu naprawdę nieźle, ale myślę, że czarne rytmy sprawdziłyby się znacznie lepiej.

To naprawdę długa gra – przejście samych misji to wyzwanie na minimum dziesięć godzin, a biorąc pod uwagę czteroosobowy multiplayer i ten cholerny poziom trudności – nawet więcej. Oprócz Story Mode, gra oferuje dwa dodatkowe tryby zabawy (Free i Challenge), a także multum postaci do odblokowania. Zgadzam się, że gra nie przypadnie do gustu wszystkim, ale ja miałem przy niej czternaście godzin szalonej zabawy.

Matt ■■

PS2 Trudna, śliczna i grywalna, ale tylko dla zapaleńców...

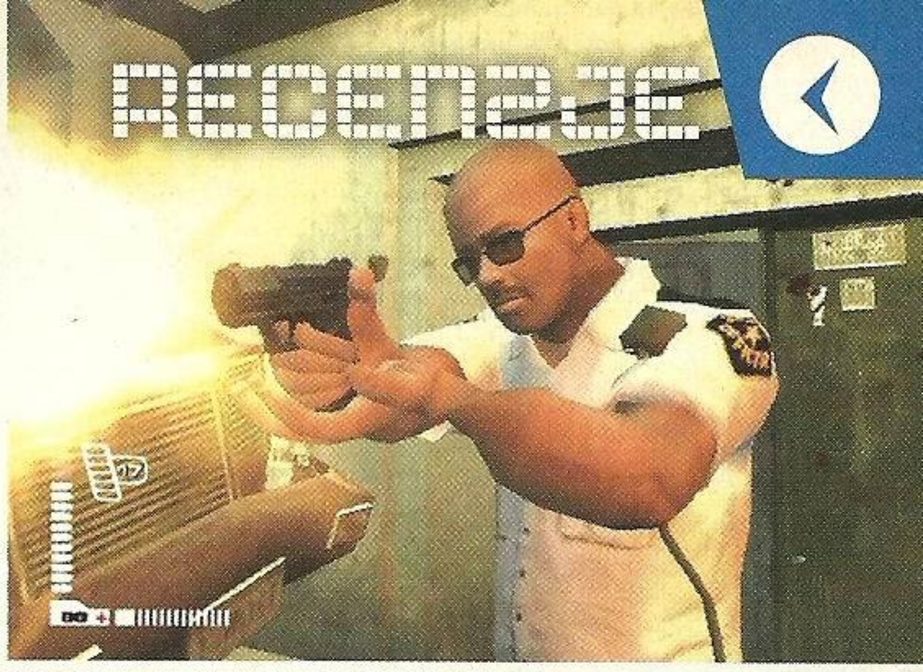
- **Wydawca:** Namco
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0

http://urbanreign.namco.com/

- **Dobre:** Hmmm... Tłumy radosnych terrorystów pakujących się pod lufę, momentami militarny klimat zabawy, animacja bohaterów, muzyka.
- **Złe:** Kolizje obiektów, celowanie, inteligencja przeciwników, brak śladu jakiejś głębi, dubbing.
- **Brzydkie:** Miejscami szkaradna, szaro-bura grafika.



WITHOUT WARNING

BEZ OSTRZEŻENIA? NIEKONIECZNIE. RACZEJ BEZ SENSU...

Historia, jakich wiele: terroryści atakują i zajmują bez walki fabrykę chemikaliów. Wkracza oddział specjalny, którego zadaniem jest wyeliminowanie zagrożenia i uwolnienie przetrzymywanych ludzi. Niestety, bandyci okazują się bezwzględni, a także doskonale wyszkoleni. Atak zostaje rozbity, a z całego oddziału szturmowego zostaje trzech żołnierzy, którzy mimo wszystko muszą jednak wykonać zadanie.

→I BEZ NAPIĘCIA

W strzelaninie tpp **Without Warning** kierujemy nie jedną, a przemiennie aż sześcioma postaciami. Pierwsza trójka to opcja inwazyjna, czyli komandosi rzuceni do walki z terrorystami. To snajper, ramboid i saper, różniący się oczywiście umiejętnościami oraz uzbrojeniem. Pan snajper Kyle Rivers ma, jak łatwo się domyślić, karabin snajperski z celownikiem optycznym, zaś saper Ed Reagan zbiera żniwo shotgunem z podczepionym granatnikiem, a także, o ironio, podczas swoich misji ma za zadanie rozbrojenie ładunków wybuchowych. Inne postacie to podstarzały strażnik pracujący w fabryce, a próbujący przy pomocy pistoletu uwolnić schwytanego przez terrorystów kolegę, bezbronna sekretarka pragnąca za wszelką cenę uciec z fabryki oraz reporter telewizyjny, który cudem przeżywa, gdy jego helikopter zostaje zestrzelony nad miejscem zajścia. Oprócz uzbrojenia nie udało mi się wychwycić specjalnych różnic między bohaterami.

Mnogość postaci jest doskonała okazją by w jakiś sposób zbudować relacje między nimi, bądź nakreślić głębiej motywy ich zachowań, choćby przez fragmenty wspomnień. Być może trochę przesadzam, bo to w końcu strzelanina tpp, a nie dramat psychologiczny, niemniej jednak czasami mam po dziurki w nosie płaskich, pozbawionych wyrazu bohaterów. Najwyraźniej ekipa Circle Studios nie przejęła się specjalnie moimi zachciankami i postacie są płaskie, jednowymiarowe, zapomina się o nich w sekundę po wyłączeniu gry. Ba, jednym z problemów **Without Warning** jest właśnie to, że bohaterowie nie budzą nawet cienia sympatii także podczas zabawy. Czysta empatia. Czy żyją, czy giną, wszystko jedno.

Przełączanie między postaciami odbywa się w zaplanowanych przez autorów miejscach, dokładnie co dwadzieścia minut. To znaczy dwadzieścia minut scenariuszowych, bo nic nie stoi na przeszkodzie, by przechodzić jedną misję dziesięć, czy trzydzieści minut. Przy tym scenariusz skacze sobie w czasie; czasem cofa się i pokazuje jak mijały minuty z perspektywy innego bohatera. To niezły pomysł, a gdyby lepiej go zrealizowano, emocje mogły być większe – jak w serialu 24 (*Przez 24 godziny*), z którego zresztą autorzy czerpali inspiracje, co podkreślają w wywiadach. Nie ma to jednak większego znaczenia, bo schemat jest mniej więcej ten sam – jedna z postaci w którymś punkcie misji otwiera drzwi drugiej. Zresztą cała gra jest schematyczna: zabij wszystkich terrorystów, znajdź karty otwierające drzwi lub dezaktywuj ładunki wybuchowe i dojdź do zaznaczonego na mapie punktu. Ewentualnie uwolnij kilku zakładników, choć ofiary cywilne są akceptowane przez dowództwo. A ponieważ teren każdej misji jest niewielki, gra jest przez to prosta.

Prosta, ale nie łatwa za sprawą przekombinowanego sterowania i złej kolizji obiektów. Ciężko się odwrócić, jeszcze trudniej wycelować, nie ma pewności czy cała seria wystrzelona w stronę terrorysty pozbawi go życia. Nie tylko ciężko się celuje; miejscami trudno nawet się poruszać. Wśród napastników dominuje łysiejący dżentelmen w białej koszuli, skórzanej kurtce i z sumiastymi wąsami, choć nie brakuje także brodatych, wymachujących kałachami typów. Wszystko jedno – są głupi, czasami głusi, momentami ślepi. Typowe mięso armatnie, którego jedyną umiejętnością jest chowanie się za skrzyniami.

→I BEZ ZACHWYTÓW

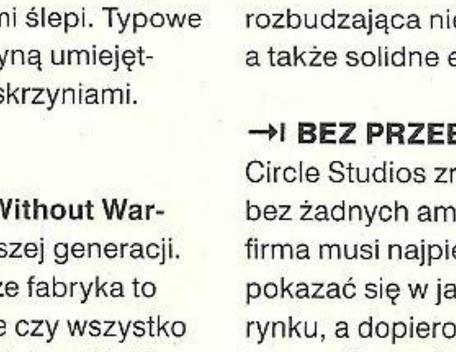
Pod względem wykonania, **Without Warning** odstaje od gier najnowszej generacji. I to znacznie. Ja rozumiem, że fabryka to nie plac zabaw dla dzieci, ale czy wszystko musi być szaro-bure, zgniłozielone i totalnie bez wyrazu? Jeśli już ktoś decyduje się na taki design, to niech przyprawi go chociaż szczyptą atmosfery – filtrami, mgłą, dymem... Nijakie tekstury tylko pogłębiają wrażenie bylejakości i tylko co jakiś czas, na skutek eksplozji granatów, można zaobserwować naprawdę ładne płomienie.

Nie wiem także, czy to celowy zabieg humorystyczny, czy tylko tak wyszło, ale głosy terrorystów są po prostu tragikomiczne. Klasyczny, filmowy rosyjsko-arabski akcent i teksty w stylu „die, American" bądź nerwowe „Rashid, are you there?" są tak stereotypowe, że aż zęby bolą. Oczywiście aktorzy podkładający głosy pod bohaterów mają skłonności do przesadnego akcentowania wszystkich wypowiedzi, przez co wypadają zwyczajnie cienko. Z drugiej strony jest naprawdę fajna, czasem ambientowa, a innym razem rozbudzająca nieco z letargu muzyka, a także solidne efekty strzałów i wybuchy.

→I BEZ PRZEBACZENIA

Circle Studios zrobiło prostą, tanią grę bez żadnych ambicji. Wiadomo, że nowa firma musi najpierw w ogóle zaistnieć, pokazać się w jakikolwiek sposób na rynku, a dopiero potem walczyć o bardziej intratne kontrakty. Oprócz podzielenia akcji między sześcioro bohaterów (z czego dla samego przebiegu zabawy nie wynika kompletnie nic) **Without Warning** nie wyróżnia się kompletnie niczym, jest grą przeciętną i wypraną z emocji. Owszem, można trochę postrzelać, ale w tak gorącym okresie, gdy na rynek rzucanych jest masa lepszych pozycji to... No właśnie – bez sensu.

Gulash ■ ■



PS2 | Xbox — Produkt klasy B w pełnej cenie? No thanks...

- **Wydawca:** Capcom
- **Producent:** Circle Studios
- **Liczba graczy:** 1

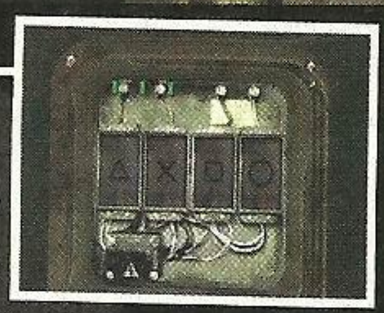
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.9

http://www.capcom.com/withoutwarning/

DANCE DANCE BOMBA

W grze często rozbrajamy bomby, ładunki wybuchowe i otwieramy drzwi wytrychem. Spodziewałem się wszystkiego, włącznie z minimalnym chociaż wysileniem szarych komórek, ale i tak autorom gry udało się mnie zaskoczyć. Na ekranie pojawiają się i przesuwają symbole odpowiadające tym na padzie, a zadaniem gracza jest wciskać przyciski w odpowiednim momencie, albo też w odpowiedniej kolejności. Krótko mówiąc, Circle Studios ma odbiorców swojej gry (dozwolonej od 15 lat) za półgłówków.



007 JAMES BOND FROM RUSSIA WITH LOVE

GRALIŚCIE JUŻ KIEDYŚ JAKO SEAN CONNERY? NIE? TO ZAPRASZAM

Oto bowiem gra, w której możecie pokierować jego krokami. A w zasadzie nie jego samego, bo to przecież gra nie o tym, jak Connery poszedł po zakupy, ale o tym, jak uratował świat jako James Bond. W nowej edycji przygód najsłynniejszego brytyjskiego agenta nie zobaczymy już znanego nam z ostatnich filmów Brosnana, ani najnowszego odtwórcy tej roli (patrz ramka), ale właśnie pierwszego agenta 007. Oparta na drugim, dość wiekowym, bo aż z 1963 roku, filmie o przygodach Bonda, historia jest dość standardowa. Nie ma co się nad nią specjalnie rozwodzić – świetnie wiecie jaką rolę w tych filmach i grach pełni fabuła. Wystarczy Wam wiedzieć, że jest Bond, jest dziewczyna Bonda, jest machina mogąca zagrozić równowadze na świecie, są źli Rosjanie, jeszcze gorsi złoczyńcy i bardzo liczne zastępy ich armii. I jest nielichy arsenał, dzięki któremu nasz dzielny Brytyjczyk te zastępy wyśle do piachu i nie dopuści do zagłady świata.

W nowej grze o przygodach Jamesa Bonda zobaczymy Seana Connery'ego we własnej dystyngowanej osobie.

→I THE NAME'S BEAST. BLIZZARD BEAST.

Do niedawna byłem olbrzymim zwolennikiem przygód Bonda w FPP. To znaczy, aż do momentu, w którym nie zostałem uraczony GoldenEye: Rogue Agent. Teraz nawet cieszę się, że mogę pooglądać sobie agenta w całej okazałości na ekranie – najnowsza gra z serii przejęła po Everything or Nothing konwencję TPP i całkiem dobrze to wypadło.

Przeważająca część misji w nowym Bondzie to klasyczna strzelanka z perspektywy trzeciej osoby. Biegamy gałką, jeden przycisk służy nam do namierzania wrogów, drugi do strzelania, a druga gała pozwala nam wybrać inny cel lub kontrolować kamerę. Do tego jeszcze przełączanie broni i przycisk akcji, odpowiadający za przeróżne kontekstowe czynności i przeładowywanie pukawek. Strzela się całkiem przyjemnie, amunicja i zbroje walają się wszędzie, a my dość bezstresowo zasuwamy od jednego zadania do drugiego. Na ogół polegają one na zabijaniu przeciwników i zdobywaniu jakichś dokumentów, ale zdarzy się także obrona i odbijanie zakładników, rozbrajanie bomb, ostanianie ze snajperki naszych sprzymierzeńców, itp. Gdy do tego dodamy misje, w których jako operator karabinu zamontowanego na pojeździe strzelamy do wrogów, latamy na jetpacku siejąc z karabinów maszynowych, czy poruszamy się samochodem Bonda (klasycznym Astonem Martinem DB6) strzelając z karabinów i rakiet do wrogich pojazdów, to naszym oczom ukaże się prawdziwie różnorodna gra.

Wrażenie urozmaicenia wzmacnia jeszcze bogate wyposażenie Jamesa, nie tylko w kategorii broni, ale także wszechobecnych gadżetów. Nasz bohater do wrogów sieje z pistoletów, karabinów, strzelb, wyrzutni rakiet i wielu innych pukawek, wspomagając się przy tym granatami i innymi środkami perswazji. Wśród zabaweczek, jakimi dysponuje agent, znajdziemy linkę z hakiem pomocną przy dostawaniu się w trudnodostępne miejsca, laserowy zegarek czy też takie cudeńko, jak zdalnie sterowany śmigłowiec, który możemy w dowolnym momencie zdetonować. Każdą z broni wyposażono w dwa rodzaje amunicji – zwykłą i specjalną, ta druga zadaje, jak nietrudno się domyślić, większe obrażenia. Zarówno broń, jak i gadżety możemy usprawniać, przeznaczając na ten cel tzw. research points, czyli punkty zdobywane za znajdowanie porozrzucanych na poziomach planów wroga. Powiększymy w ten sposób magazynek, wzmocnimy zbroję czy zwiększymy wytrzymałość naszych wybuchowych helikopterków.

→I 007 STYLE

Wspomniane wyżej punkty nie są jedynymi do zdobycia w grze. Za przechodzenie misji i wykonywanie ciekawych, bondowskich akcji, otrzymujemy również skill points, które możemy wydać na odblokowanie postaci do trybu multiplayer czy też szkiców koncepcyjnych z różnych poziomów gry. Cóż to są bondowskie akcje? W skrócie – zagrania godne Jamesa Bonda. W praktyce wygląda to tak: namierzasz przeciwnika, wciskasz przycisk, kamera przybliża się, a na jego ciele zaznaczają się specjalne strefy, strzelając w które zgarniesz dodatkową ilość punktów. Do moich ulubionych należy np. strzał w granat przy pasku żołnierza, w wyniku którego spada on na ziemię i wybucha niszcząc wszystko w polu rażenia. Na jednym z poziomów przeciwnicy zjeżdżali natomiast z dachu na linach – nic nie stało na przeszkodzie, żeby zamiast zabić przeciwnika, przestrzelić linę, na której zjeżdżał i drastycznie przyspieszyć mu podróż na ziemię. Tego typu akcje są nie tylko widowiskowe, ale dają także realne korzyści – np. odstrzeliwując paski od kamizelki kuloodpornej obniżamy wytrzymałość przeciwnika. Dużo punktów dostaniemy również za załatwianie wroga po cichu, lub wykorzystanie walki wręcz w czasie strzelaniny – nad głową przeciwnika pojawia się symbol przycisku, a my wciskając go w odpowiednim czasie w widowiskowy sposób obijamy mu gębę. Każdy poziom ma też jedną szczególnie widowiskową akcję, za wykonanie której nagradzani jesteśmy symbolem 007. W zależności od poziomu może to być np. wysadzenie beczek z paliwem w celu eksterminacji wszystkich przeciwników, wjechanie po lince przez okno do pokoju połączone z kopnięciem w szczękę przeciwnika, czy dostanie się do sekretnego pokoju w laboratorium.

Na zaliczenie w kampanii czeka czternaście podstawowych poziomów oraz cztery bonusowe, odblokowujące się w miarę zdobywania przez gracza nagród. Nagrody możemy zdobyć na każdym poziomie za cztery dokonania: przejście poziomu w podanym czasie, zabicie większej niż podano liczby wrogów, wykonanie wspomnianej powyżej 007-akcji i ukończenie danego levelu na najwyższym poziomie trudności. W dowolnym momencie możemy powtórzyć sobie którąkolwiek z wcześniejszych misji na dowolnym poziomie trudności. Same levele do najkrótszych nie należą – średnio trwają kilkanaście minut, choć są też kilkuminutowe.

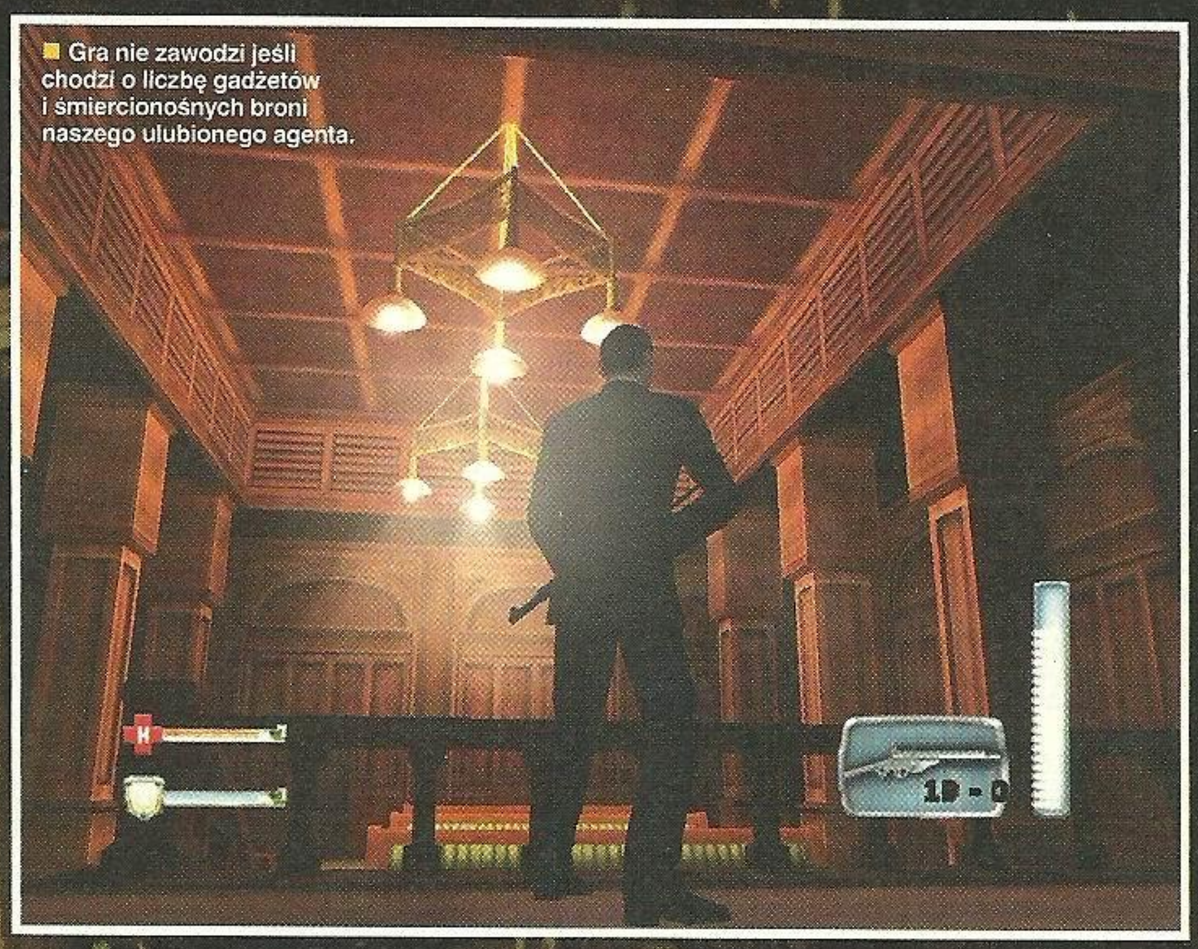
→I GAME ON!

Gra się w nowego Bonda całkiem przyjemnie. Spora w tym zasługa niezłego

- **Dobre:** Różnorodność, fajne strzelaniny, Sean Connery!
- **Złe:** Marny model jazdy w misjach samochodowych.
- **Brzydkie:** Grafika w multiplayerze.

Zwykłą strzelankę tpp poprzetykano tu misjami samochodowymi, lataniem na jetpacku i kilkoma innymi urozmaiceniami.

Gra nie zawodzi jeśli chodzi o liczbę gadżetów i śmiercionośnych broni naszego ulubionego agenta.



sterowania i pracy kamery, dzięki której gracz nie ma problemów z wykonywaniem większości akcji w grze, choć by wcisnąć malutki przycisk trzeba się trochę nacelować. Niespecjalnie intuicyjne jest niestety menu wyboru broni. Gdy skończy nam się amunicja, gra wybierze nam inną pukawkę, ale gdy skończy się już we wszystkich broniach jeden jej typ, nie potrafi niestety automatycznie przełączyć się na inny rodzaj amunicji. Sporo czasu biegałem przez to myśląc, że w ogóle nie mam amunicji do karabinu, podczas gdy okazało się, że nie miałem tylko zwykłej, a specjalnej było w bród. Używanie gadżetów nie jest może specjalnie skomplikowane, gdyż w przypadku takiej linki z hakiem jest to kwestia po prostu podejścia do odpowiednio oznakowanego miejsca i wciśnięcia przycisku, ale takie już np. latanie helikopterkiem po kanałach wentylacyjnych w poszukiwaniu celów misji, które moglibyśmy wysadzić w powietrze, jest całkiem fajne. Latanie na jetpacku też jest niezłe, choć nie rewelacyjne, misje „celowniczkowe" nie są natomiast zbyt wybitne – to zdecydowanie raczej dodatki, niż pełnoprawne składniki gry.

Podobnie jest z najbardziej odstającym od innych elementem gry. Chodzi oczywiście o etapy, w których poruszamy się naszym srebrnym wehikułem. Nie myślcie sobie, że mamy tu do czynienia z jakimś klonem Grand Theft Auto – po prostu jest tu niezbyt skomplikowana sieć dróg, po której niby możemy się poruszać w miarę dowolnie, ale cel jest jednak jasno określony, rozjazdów zbyt wielu nie ma, więc nie ma też mowy o jakimś wielogodzinnym kluczeniu. Długie błądzenie po poziomach jest nam nie na rękę z tego powodu, że atakujące nas podczas tych misji pojazdy nie kończą się. Nie pokonamy ich nigdy definitywnie, a każdy z nich zawsze nam trochę energii uszczknie. W takiej sytuacji z pomocą przyjdzie warsztat, w którym będziemy mogli usunąć zniszczenia. Na drodze na szczęście nie jesteśmy bezbronni – samonaprowadzające się karabiny z niekończącym się zapasem amunicji oraz rakiety pomogą nam wydostać się z opresji. Choć, oczywiście, tylko na chwilkę, zanim nie nadjadą kolejne posiłki. W tym miejscu jeszcze należy wspomnieć o dość dziwnej rzeczy – Bond nie może zabijać osób postronnych. Nie wylecą w powietrze żadne pojazdy w misjach samochodowych, z kolei w regularnych strzelankowych poziomach nawet headshot ze snajperki nie zrobi nic cywilom. Wracając do misji jeżdżonych – strzela się w miarę fajnie, ale model jazdy jest cienki jak zupa na gwoździu. Samochód jest potwornie podsterowny, a skręcanie jest praktycznie zerojedynkowe – nie ma tu czegoś takiego jak „łagodny zakręt".

→I LICENCJA NA GRANIE

Nowy Bond ma także tryb multiplayer, choć nie jest on specjalnie rozbudowanym punktem programu. Na podzielonym ekranie mogą zmierzyć się ze sobą równocześnie czterej gracze. W sumie do ograna jest siedem map i trzy tryby multiplayerowe (zwykły deathmatch, podkładanie bomb w bazie wroga i latanie jetpackami). Ilość opcji nie powala, postaci do wyboru jest sporo, ale brak botów i rozgrywki online nakazuje zebrać przed konsolą jeszcze trzech innych miłośników Jamesa i spółki, co może być trudne.

Graficznie nie jest to może pierwsza liga, ale nic specjalnie nie kłuje w oczy. Model Jamesa jest ładnie wykonany, choć jego animacja już nie powala. Doskonale natomiast oddano twarz aktora – nie można wirtualnego Seana pomylić z nikim innym! Także mimika twarzy stoi na wysokim poziomie. Postacie to w ogóle najmocniejsza strona oprawy graficznej – poziomy są zdecydowanie cieńsze, zarówno pod względem czysto technicznym jak i pomysłu oraz designu. Przypadła mi natomiast do gustu oprawa dźwiękowa – głosy postaci są znakomite, efekty dźwiękowe również (choć odgłosy niektórych broni są trochę dziwne), zaś oprawa muzyczna jest iście filmowa – porywające utwory wpadają w ucho i nie ma się do czego przyczepić. Ogólnie jest to dość fajna zabawka dla jednego gracza, choć nie redefiniuje ani znacząco nie wzbogaca gatunku. Miłośnicy agenta 007 będą zadowoleni, a pozostali mogą spróbować – może przypadnie Wam do gustu.

Blizzard Beast ■ ■

CRAIG. DANIEL CRAIG.

Sean Connery był pierwszym aktorem, który grał Jamesa Bonda. Po nim w tę rolę wcielili się jeszcze George Lazenby, Roger Moore, Timothy Dalton i Pierce Brosnan. Die Another Day było ostatnim filmem Brosnana, w następnym obrazie o przygodach brytyjskiego agenta w jego roli zobaczymy już kolejnego aktora. Nazywa się Daniel Craig i do roli wybrano go spośród 100 innych potencjalnych Bondów. Sam proces selekcji trwał, bagatela, dwa lata. Dodać należy, że wybór ten jest mocno kontrowersyjny – fora internetowe huczą od dyskusji, w których można usłyszeć, że zastąpienie przystojnych brunetów nieprzystojnym blondynem nie jest dobrym pomysłem. Cóż, jak pan Craig sprawdzi się w tej roli ocenimy na pewno na kinowym ekranie. I to już w okolicach listopada przyszłego roku, kiedy najnowszy (choć jako książka nader wiekowy), oficjalny film z Jamesem Bondem wejdzie na ekrany. Nosić będzie tytuł Casino Royale, a jego reżyser, Martin Campbell, zapewnia, że będzie mniej skoncentrowany na akcji i gadżetach, a bardziej na postaciach. Cóż, ponad stumilionowy budżet raczej na to nie wskazuje, ale zobaczymy.

PS2 | Xbox | GCN

Niezła gra dla miłośników tematu.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** EA Games
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.3

http://www.eagames.com/official/bond/fromrussiawithlove/us/

Dobre: Spore możliwości rozwoju postaci, konieczność opracowania taktyki dla różnych oddziałów, ciężka heavy metalowa muzyka.
Złe: Oszczędne w szczegóły otoczenie, sztywno ruszające się postacie, delikatny chaos na polu walki.
Brzydkie: Czasem zwolni animacja, mgła ograniczająca widoczność, nawalająca kamera.

KTO SIĘ NIE ROZWIJA...

Podczas walk zdobywa się doświadczenie oraz złoto, dzięki czemu można trenować swoich żołnierzy. Punkty doświadczenia rozdziela się między różnorakie umiejętności i jeśli na przykład osiągnie się odpowiednio wysoki poziom w walce w zwarciu można ze zwykłej piechoty utworzyć zakutych w zbroje rycerzy.

To tylko prosty przykład, bo opcji rozwoju jest bardzo dużo. Sporo też zależy od wyboru rasy, ale musicie przyznać, że to fajna sprawa mieć po swojej stronie ogromnego skorpiona czy smoka. Chyba nie muszę wspominać o tym, że za złoto kupuje się potężniejsze bronie i lepsze zbroje, prawda?

KINGDOM UNDER FIRE: HEROES

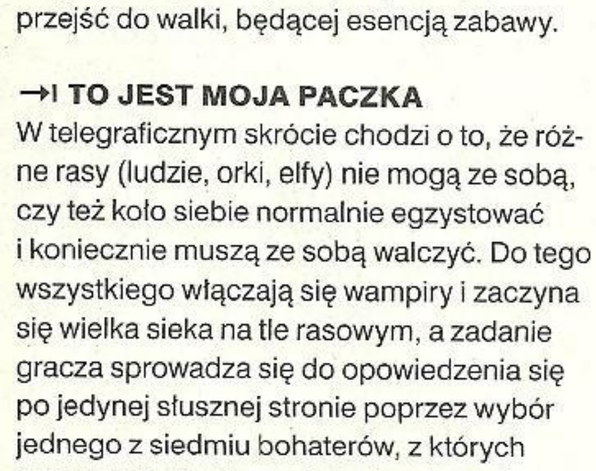
RZECZ DLA STRATEGÓW I PRAWDZIWYCH WOJOWNIKÓW

Wyznanie na samym początku tekstu, że z fabuły gry nic się nie zapamiętało jest w pewnym sensie recenzenckim samobójstwem, ale chyba pisane jest mi je popełnić, bo nie chcę oszukiwać, że doskonale wiem, o czym traktuje historia przedstawiona w Heroes. Nie wiem, bo nie lubię, gdy zabawa zaczyna się przydługim wstępem, podczas którego muszę przeczytać tonę tekstu, a także dlatego, że osoby odpowiedzialne za podkładanie głosów postaciom spisały się tak „rewelacyjnie", że po prostu nie da się ich słuchać i na dowód uznania dla ich pracy przewijałem wypowiedzi w trybie ekspresowym byle tylko móc przejść do walki, będącej esencją zabawy.

→I TO JEST MOJA PACZKA

W telegraficznym skrócie chodzi o to, że różne rasy (ludzie, orki, elfy) nie mogą ze sobą, czy też koło siebie normalnie egzystować i koniecznie muszą ze sobą walczyć. Do tego wszystkiego włączają się wampiry i zaczyna się wielka sieka na tle rasowym, a zadanie gracza sprowadza się do opowiedzenia się po jedynej słusznej stronie poprzez wybór jednego z siedmiu bohaterów, z których tylko trzech dostępnych jest na początku gry. Są oni liderami swoich wojsk i to nimi kieruje się, gdy dochodzi do starcia.

Okay, to wielkie uproszczenie, ale przynajmniej pozwoliło na pozbycie się złudzeń, kto będzie kierować największym szeryfem w mieście. Generalnie sama walka wygląda tak, że dowodzi się kilkoma (maksymalnie czterema, prócz głównego) oddziałami wojsk, z czego do dyspozycji są piesi wojownicy, kawaleria, łucznicy itd. Można wydać polecenie całemu wojsku, jak również każdej ekipie z osobna, a są wśród nich takie czynności jak marsz, ucieczka, czy atak. Standard dla strategii czasu rzeczywiste-



go i tylko brakuje żeby pole gry ukazane było z góry. Na szczęście nie ma tutaj opcji zarządzania budynkami i tworzenia nowych jednostek, bo Heroes skupia się na walce, a jest ona podzielona na dwie części. Każdej z dodatkowych ekip wskazuje się dokąd ma się udać i kogo zaatakować, a także jakiej ewentualnie dodatkowej umiejętności, czy czaru powinna użyć. Inaczej sprawa wygląda, gdy do walki wkracza drużyna prowadzona przez bohatera – widok wtedy przełącza się tak, żeby gracz znalazł się w centrum uwagi i zaczyna się zwyczajna sieczka w stylu Dynasty Warriors.

→I NOŻEM ICH I SIEKIERKĄ

Walka jest chaotyczna i nie zawsze tak płynna, jak by się tego chciało – bohaterowie często wyglądają na przygniecionych ciężarem zbroi, przez co ich ruchy są lekko opóźnione, ale z czasem można do tego przywyknąć. Kombinacje ciosów uzyskuje się poprzez klepanie dwóch przycisków, jeszcze jeden służy do szybkiej kontry i musi zostać wciśnięty w odpowiednim momencie, a kolejny odpowiada za użycie ataku specjalnego. Ten ostatni, podobnie jak prośba o chwilowe wsparcie jednego z oficerów, kosztuje utratę punktów zdobywanych za zabijanie przeciwników. Pozwalają one również na skorzystanie ze specjalnych zdolności, jak na przykład użycie czaru meteor, bardzo przydatnego do dziesiątkowania przeciwnika. Warto zastanowić się, czy lepiej nie oszczędzać tych punktów na później zamiast trwonić ich na ataki specjalne bohatera, czy wezwanie pomocy. Jakimś sposobem jest „wydawanie" tych punktów w momencie, kiedy zdobędzie się ich maksymalną ilość (widoczne to jest na specjalnym pasku), bo więcej ich zdobyć nie można, a skoro

jest jeszcze sporo przeciwników, to i tak ubytki punktowe szybko się podreperują.

Wygląd pola bitwy nie przyspiesza bicia serca, bo otoczenie jest raczej oszczędne w szczegóły i pięknymi teksturami pochwalić się nie może, ale podoba mi się spora liczba walczących naraz postaci.

Zdarza się też, że nacierają na siebie nie tylko dwa wrogie oddziały, ale na przykład po trzy i wtedy robi się naprawdę gęsto. Szkoda tylko, że większość postaci jest uboga w detale i wszyscy wyglądają tak samo. Mało tego, często wojownicy różnych ras mają podobne pancerze i ciężko w takim młynie stwierdzić, kto jest wrogiem, a kto przyjacielem. Swoich zranić nie można, ale sprowadza się to wszystko do chaotycznego wypłacania combosów na oślep.

→I ZAWSZE Z TARCZĄ, NIGDY NA

Najlepsze w Heroes jest to, że walki nie ograniczają się do bezmyślnego machania mieczem, ale wymagają skutecznego dowodzenia wszystkimi oddziałami. Łucznicy są najskuteczniejsi, gdy stoją na wzniesieniu i nie przeszkadzają im drzewa, za to przed kawalerią najlepiej ochronią włócznicy. Muszę przyznać, że widok różnych rodzajów wojsk walczących w jednym momencie urzeka, a jeśli dodam, że prócz łuczników, ciężkiej jazdy i szalonych orków nad polem bitwy czasem latają wyverny (takie smoki jakby, wiecie), to musicie przyznać, że robi się interesująco. I dobrze, bo Phantagram wraz z Mizuguchim robią teraz N3: Ninety Nine Nights na Xbox 360 i bardzo chcielibyśmy żeby nie była to bezmyślna sieczka. Jeśli tylko mógłbym coś doradzić, to chłopaki powinni poprawić pracę kamery, która czasem gubi się pokazując fragment podłoża lub zjeżdża zbyt blisko postaci; zrezygnować z mgły mocno ograniczającej widoczność i utrudniającej możliwość lepszego zaplanowania ataku, a także poprawić animację postaci, bo ruszają się trochę zbyt sztywno.

Mielu ■ ■

Xbox — Kto powiedział, że RTSy nie pasują do konsol?

- **Wydawca:** Microsoft
- **Producent:** Phantagram
- **Liczba graczy:** 1-6

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.kufheroes.com/

7.8

Super Ghouls 'n Ghosts, Final Fight, strzelanina 1943 i kultowe Bionic Commando potrafią skrasć długie godziny. To w dalszym ciągu świetne, dopracowane gry.

CAPCOM CLASSICS COLLECTION

DWADZIEŚCIA DWA KLASYKI W CENIE JEDNEJ GRY. CZY WARTO?

Zapraszam do sentymentalnej podróży przez dawne czasy. Pamiętacie barakowozy zwane szumnie „salonami gier", dym i niezbyt przyjazny zapach sączący się ze środka, teksty pokroju „pożycz żetona" i gości kończących Space Ace czy Dragon's Lair z zamkniętymi oczami? **Capcom Classics Collection** jest właśnie dla Was.

CCC to dwadzieścia dwie gry wydane między 1984 a 1992 rokiem. Gry, które bezsprzecznie rządziły w salonach gier, a także i na domowych konsolach i komputerkach, za sprawą mniej lub bardziej udanych konwersji. Wśród nich praktycznie same hity, co czyni ten zestaw w moim mniemaniu najciekawszą kolekcją retrogier, z jaką miałem kiedykolwiek do czynienia. Doskonale je znacie (pełna lista w ramce), a nawet jeśli ich tytuły niewiele Wam mówią, to poznacie je w sekundę po uruchomieniu. Commando, czyli żołnierz napierający do góry przez teren nieprzyjaciela. Super Ghouls 'n' Ghosts, w którym król Artur próbuje odbić porwaną przez plugawe monstra wybrankę swego serca. 1943, aka najbardziej klasyczny „samolocik lecący do góry". Bionic Commando, kultowa strzelanina, w której bohater został wyposażony w cyberłapę służącą mu do podciągania się, bądź huśtania między platformami. Final Fight, czyli triumfalne wejście Capcom na rynek „chodzonych mordobić". Gunsmoke, czyli wariacja Commando na dzikim zachodzie. Street Fighter II, Mercs, Forgotten Worlds... Naprawdę jest w czym wybierać, a co najważniejsze, połowa z tych gier praktycznie nie zestarzała się pod wieloma względami. Naturalnie nie mówię o oprawie, a raczej o designie poziomów, o skillu potrzebnym do ukończenia pozycji na jednym, bądź dwóch kredytach. No i powiedzcie mi z ręką na sercu, czy nie chcielibyście wreszcie ukończyć tych wszystkich gier, które pamiętacie z lat szczenięcych? Oczywiście oprawa większości tych pozycji została już nadgryziona zębem czasu, ale w dalszym ciągu z przyjemnością patrzy się na duże, kolorowe i ślicznie animowane sprite'y, które w dobie trójwymiarowej grafiki są prawdziwą rzadkością.

→I INSERT COIN

Jak wspomniałem, wszystkie gry oprócz jednej skonwertowane zostały w stu procentach z automatów. Niektóre dogrywają przez sekundę kolejne levele, z kolei w innych, wykorzystujących pionowy ekran (jak choćby 1943) wrzucono po bokach paski, by zasymulować takie ułożenie ekranu. Można zdefiniować sterowanie według swoich upodobań, można też zwiększyć bądź obniżyć poziom trudności. Jak to z kolekcjami klasyków bywa, dla każdej gry przygotowano specjalne galerie szkiców i reklamówek, odtwarzacz muzyczny, jest także sporo informacji dla chętnych. Mało tego – niektóre gry mają bonusowe tryby, czy zremiksowaną ścieżkę dźwiękową (do wyboru). Widać, że ktoś przyłożył się do tego projektu. I bardzo się cieszę, bo te gry w latach swojej świetności wyznaczały trendy.

Mam nadzieję, że spojrzycie łaskawym okiem na tę kolekcję, bo mam niemałą ochotę na jej drugą część. W końcu zostały jeszcze takie tuzy, jak Strider, obie części Dungeons & Dragons, czy choćby Knights of the Round. Dla fana starej szkoły CCC będzie prawdziwym spełnieniem – zwłaszcza, że sprzedawane jest w niższej cenie.

Gulash ■ ■

CO W ZESTAWIE?

Oto pełna lista gier wchodzących w skład Capcom Classics Collection. Znajdź swoją ulubioną...
1942, 1943, 1943 Kai, Street Fighter II, Street Fighter II Hyper Fighting, Street Fighter II Champion Edition, Ghost 'n Goblins, Ghouls 'n Ghosts, Super Ghouls 'n Ghosts, Son Son, Exed Exes, Pirate Ship Higemaru, Vulgus, Commando, Mercs, GunSmoke, Section Z, Bionic Commando, Forgotten Worlds, Legendary Wings, Trojan, Final Fight

PS2 | Xbox — Mistrzowska kolekcja retrogier.
Wydawca: Capcom
Producent: Digital Eclipse
Liczba graczy: 1-2
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
http://www.capcomclassics.com/
8.0

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

LICENCJA WCALE NIE GWARANTUJE SYMULACJI. TO JUŻ REGUŁA W GRACH

Skoro pojawił się Colin McRae, to nie mogło zabraknąć WRC. Ale o ile Colin spodoba się raczej graczom nastawionym na nieco bardziej realistyczną zabawę, tak WRC daje szansę dobrej zabawy nawet rajdowym laikom. Głównie dlatego, że i grafika miła jest dla oka i dźwięk nie zawodzi (choć silniki brzmią nieco mdło) i w zasadzie od Colina gra ta różni się tylko fizyką fur na trasie i sterowaniem.

Oba te elementy nie są jakoś rewelacyjnie dopracowane – samochody są nieco zbyt lekkie i dziwnie się momentami zachowują (szczególnie, gdy na trasie jest dużo hopek), a sterowanie, przynajmniej przy użyciu cyfrowego krzyżaka, jest niezbyt dokładne i dość często zdarza się wpaść w oscylację – kontrujemy w prawo i samochód zaczyna za mocno skręcać, więc odbijamy w lewo, ale znów okazuje się, że skręt jest zbyt głęboki – i tak kilka razy, zanim nie zwolnimy na tyle, żeby furę uspokoić. Aha, jest jeszcze jeden problem ze skręcaniem – kamera, która nie wchodzi w zakręty razem z samochodem (kurna, w realu są już światła, które „skręcają" zgodnie z ruchami kierownicy, a w grze nie udało się tego osiągnąć) przez co często nie mamy najmniejszego pojęcia, czy po naciśnięciu gazu przy wychodzeniu z zakrętu pojedziemy tak, jak prowadzi droga, czy też władujemy się na jakąś przeszkodę lub wpadniemy do rowu. Ten element mógłby być zdecydowanie lepiej dopracowany. Ale nie jest. I to nie pierwszy już raz w tej serii.

→I NIEZŁA JAZDA

W najnowszym racerze Sony naprawdę jest co robić – kilkadziesiąt tras, sporo oryginalnych samochodów WRC w kilku wersjach każdy, tryb Championship na trzech poziomach trudności oraz standardowe tryby – quick rally, time trial oraz single rally, czyli pojedynczy rajd. Jest też multiplayer przez Wi-Fi dla ośmiu osób na specjalnie przygotowanych szesnastu trasach oraz możliwość ścigania się z trzema kumplami na jednej „gorącej" konsolce.

Ale, niestety, brakuje trybu kariery w stylu Colina, co sprawia, że prawie nie odczuwamy progresu – ot, odkryjemy nowe trasy lub lepsze wersje znanych już fur, ale nieco brakuje jakichś dodatkowych wyzwań, pucharów, czy choćby testów, po których zdobywamy kolejne części. Fakt, jest to gra licencjonowana i stara się w pewnym stopniu odwzorować sezon WRC, ale z drugiej strony skoro to jest gra, to jednak jakieś urozmaicenie by się przydało.

Wprawdzie nie brakuje efektownych powerslide'ów, ale one tylko fajnie wyglądają – w ogóle ich nie czuć.

Same wyścigi wyglądają nieco odmiennie, niż nas do tego przyzwyczaiły dotychczasowe gry o rajdach samochodowych. Otóż na trasie w trybie Championship zawsze ścigamy się z kolorowymi „cieniami" przeciwników – startujemy z dziewiątego miejsca i musimy zająć wyznaczoną lokatę, aby móc zabawę kontynuować. Jak widać jest to swoiste połączenie standardowego trybu arcade znanego ze staroszkolnych racerów i normalnego ścigania się z czasem na trasach odcinków specjalnych. Trzeba przyznać, że pomysł jest całkiem dobry i choć na dużej konsoli raczej by mi się nie spodobał, to na przenośnej sprawdza się całkiem nieźle.

WRC to całkiem przyzwoity racerek, ale też – kolejny racerek. Zachwycający grafiką i dość przyjemny, ale nie rewelacyjny. Można pograć.

Marcellus ■ ■

Ta gra naprawdę świetnie wygląda – każdy, kto na nią spojrzy, wydaje westchnienie zachwytu.

PSP — Ładna gra, ale bez ikry.
Wydawca: Sony
Producent: Travellers Tales
Liczba graczy: 1 (8)
GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
http://www.yourpsp.com/
7.0

URODZINOWE PRZYGODY KUBUSIA PUCHATKA

IDEALNY PREZENT DLA MALUCHA

Jeśli jesteś ojcem, matką bądź rodzeństwem kilkulatka, z pewnością zdajesz sobie sprawę z niemal kompletnego zignorowania tego przedziału wiekowego przez producentów gier. Nawet najprostsze pozycje okazują się za trudne, bariera językowa jest nie do przeskoczenia, a gry kosztują za dużo, aby można było ryzykować. Nie wspominając już o przemocy, która dosłownie wylewa się z większości gier na wszystkie strony, a którą naturalnie trzeba dziecku ograniczać.

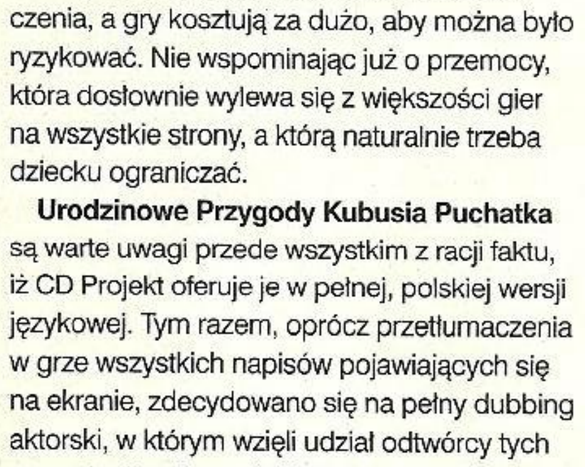
Urodzinowe Przygody Kubusia Puchatka są warte uwagi przede wszystkim z racji faktu, iż CD Projekt oferuje je w pełnej, polskiej wersji językowej. Tym razem, oprócz przetłumaczenia w grze wszystkich napisów pojawiających się na ekranie, zdecydowano się na pełny dubbing aktorski, w którym wzięli udział odtwórcy tych samych ról w licznych filmach z Kubusiem i jego przyjaciółmi. Trzeba powiedzieć, że wszyscy spisali się na medal; choć mój szacun jak zwykle skradł rozbrykany ponad miarę Tigga, czyli po polsku Tygrysek. Nie mogło też zabraknąć lektora, z niezwykle przyjemnym i pasującym do bajki tembrem głosu. Krótko mówiąc – tłumaczenie i dubbing wypadły na medal i nie ma w tej chwili na naszym rynku gry konsolowej, która miałaby to zrobione lepiej.

Druga dobra rzecz to zawartość gry. Wprawdzie to prosta przygodówka podzielona na kilka epizodów; ale przejście każdego z nich trwa mniej więcej godzinę. Oto jedna z postaci ma urodziny, a druga próbuje urządzić jej przyjęcie urodzinowe. Na przeszkodzie stają jednak liczne przeciwności; ktoś zapomniał posprzątać drogę, zabrakło garnczków z miodem, czy ktoś zwyczajnie zaginął w akcji. Zabawa zorganizowana jest w oczywisty dla przygodówek sposób – szukanie przedmiotów i używanie ich we właściwych miejscach. Kluczyk otworzy furtkę, upasione miodem pszczoły odsłonią blokowany przez nie fragment terenu, a Kangurzyca podpowie, gdzie szukać prosiaczka. Jest także sporo elementów zręcznościowych (ucieczka przed Hefalumpami) czy humorystycznych (szalona jazda na Kłapouchym). Dla każdego z bohaterów przygoda wygląda nieco inaczej, co sprawia wrażenie różnorodności. Zagadki nie są specjalnie trudne, choć maluch, jak to maluch – z pewnością będzie potrzebował w pewnym momencie pomocy. Podoba mi się także obecność trybu junior mode przeznaczonego już dla totalnych berbeciów; po prostu łazi się po lesie i rozmawia, coś naciska i jest wesoło. Nie brakuje także kilku bardzo prostych multiplayerowych mini-gierek, w których może uczestniczyć nawet i czworo graczy.

→! ŁADNIE GRA, ŁADNIE WYGLĄDA

Jak wspomniałem na wstępie gra jest świetnie udźwiękowiona, ale nie odstaje również pod względem oprawy graficznej. Las jest kolorowy, piękny i bajkowy, a wesoła gromadka pod przewodnictwem Krzysia taka, jaką można oglądać w dobranockach, czy w pełnometrażowych produkcjach,.

A zatem – świetny produkt dla dzieci; zlokalizowany, na doskonale znanej licencji, bez przemocy i z walorami edukacyjnymi. Oczywiście mali chłopcy po godzinnym przebywaniu w tym cukierkowym lesie mają ochotę odreagować przy pomocy walk robotów, albo roboty vs rycerze, ewentualnie kilkoma crash testami swoich nowych żelaźniaków, no ale to ich niepisane prawo. **Gulash ■ ■**



Paniczna ucieczka przed Hefalumpami. Zadanie: rozpęknąć balonik. Jest wesoło...

PlayStation 2 | Świetna zabawa dla maluchów.

- **Wydawca:** Ubisoft / CDP
- **Producent:** Ubisoft
- **Liczba graczy:** 1-4

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□

http://www.gram.pl/sklep_karta.asp?p=220

8.0

MARVEL NEMESIS RISE OF THE IMPERFECTS

FATALNE WYKORZYSTANIE POSTACI MARVELA

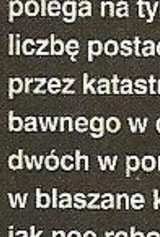
Z Electronic Arts ostatnio jest jak z Midasem (nie, nie TYM Midasem, mam na myśli króla Midasa) – czego się dotkną, zamieniają w złoto. Tak było choćby z ostatnimi częściami Burnota, a wszystko wskazuje na to, że podobnie stanie się z Ojcem Chrzestnym i Black. Tym bardziej dziwi fakt, że Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects zostało potraktowane praktycznie po macoszemu. Grze brakuje szlifu, miodu, głębi, czy choćby sprecyzowanego do końca założenia czym gracz ma tutaj się zajmować. Z jednej strony bowiem jest fatalny tryb scenariusza przeznaczony dla pojedynczego gracza, z drugiej – przyjemna przez kilka minut, efektowna i prosta multiplayerowa bijatyka oparta na znanych z Powerstone zasadach. Problem polega na tym, że by odblokować sensowną liczbę postaci do multi, trzeba przebijać się przez katastrofę zwaną single. Nie ma nic zabawnego w dennej młócce, w której używając dwóch w porywach do trzech ciosów wali się w blaszane korpusy przygłupich i brzydkich jak noc robotów. Sporadyczne spotkania z bossem są jedynymi emocjonującymi momentami tej opowieści. Co z tego, że za scenariusz i projekty postaci odpowiadają znane w świecie komiksiarzy nazwiska, skoro zabawa jest nudna, ciosów tragicznie mało, a szalejąca kamera utrudnia nie tylko samą walkę, ale przede wszystkim podstawową orientację w terenie.

→! JOHNNY OHM, OH MY GOD...

Gdy do zabawy zasiądzie drugi gracz, przez chwilę robi się lepiej. Postacie wbijają się na arenę i zaczynają rytmicznie prać się po gębach piąchami, kopami oraz wszystkim tym, co nawinie im się pod rękę. Naturalnie mogą również wykorzystywać swe moce, w końcu są superbohaterami. Taki Spidey na przykład, o dziwo, strzela pajęczyną. Jeśli jednak czytacie właśnie ten magazyn o grach video w poszukiwaniu informacji o nowych produkcjach, śmiem twierdzić, że w Marvel Nemesis nie ma kompletnie niczego, czego wcześniej nie widzieliście.

Johnny Ohm, mówi Wam to coś? Promieniujący na wszystkie strony elektryką Janek budzi ogólną wesołość w redakcji. Tak, sporo tu bohaterów drugoligowych, ale z pewnością mają oni swoich fanów. Na szczęście oprócz Jasia w grze jest kilka bardziej znanych postaci – The Thing, Elektra, Daredevil, Wolverine czy Iron Man. Piszę na szczęście, bo w innym przypadku lista zalet tej pozycji zakończyłaby się znacznie wcześniej. Bo jest ich naprawdę niewiele.

Grafika jest słaba. Postacie wyglądają pokracznie i są cienko, a także skokowo animowane. Ponure kolory, słabe tekstury, nieciekawe projekty poziomów – nie ma na czym oka zawiesić. Coś tam przygrywa, ktoś tam gada, nic specjalnego. Odechciewa się grać, ale grać trzeba, bo oprócz postaci należy odblokowywać szkice, animacje i karty. No cudnie! Jak to kiedyś powiedział mój kolega: „Bonusy? Zapłaciłem, to mają być dostępne od razu", hehe. W tym przypadku przyznam mu rację – skoro autorom nie udało się uderzyć w jakość, to niech chociaż zaoferują róg obfitości. Tymczasem Marvel Nemesis nie udał się autorom wcale, więc spuśćmy już na niego zasłonę milczenia. **Gulash ■ ■**



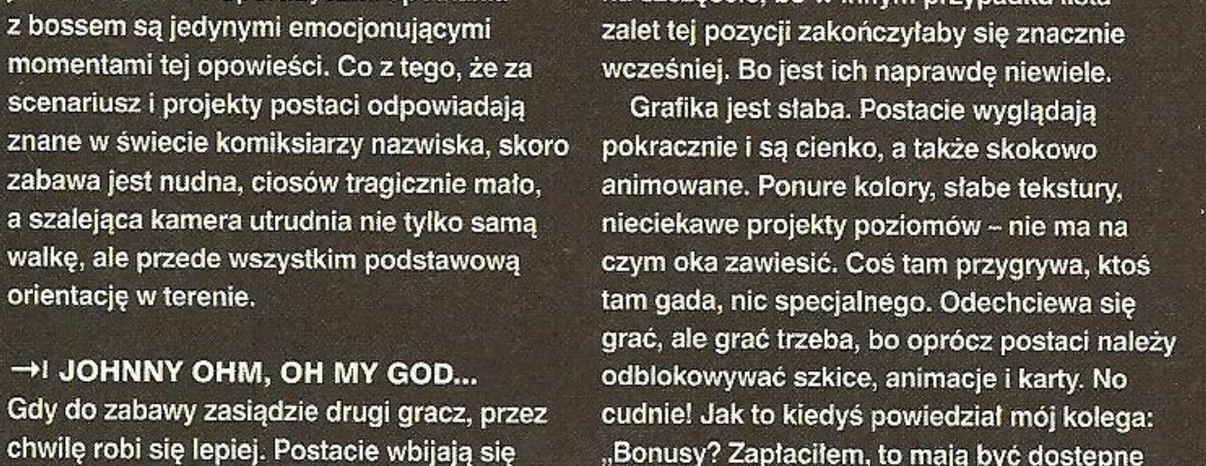
PS2 | Xbox | GCN | Bieda z nędzą.

- **Wydawca:** Electronic Arts
- **Producent:** Nihilistic
- **Liczba graczy:** 1-2 (2)

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■□□□□□
MIÓD ■■■■■□□□□□

http://www.eagames.com/official/marvel/nemesis/us/home.jsp

4.9



Gra jest brzydka i słaba – szkoda Waszego czasu. Przemęczyliśmy się za Was.

NINTENDO DS™

BĄDŹ WSZECHMOCNY!

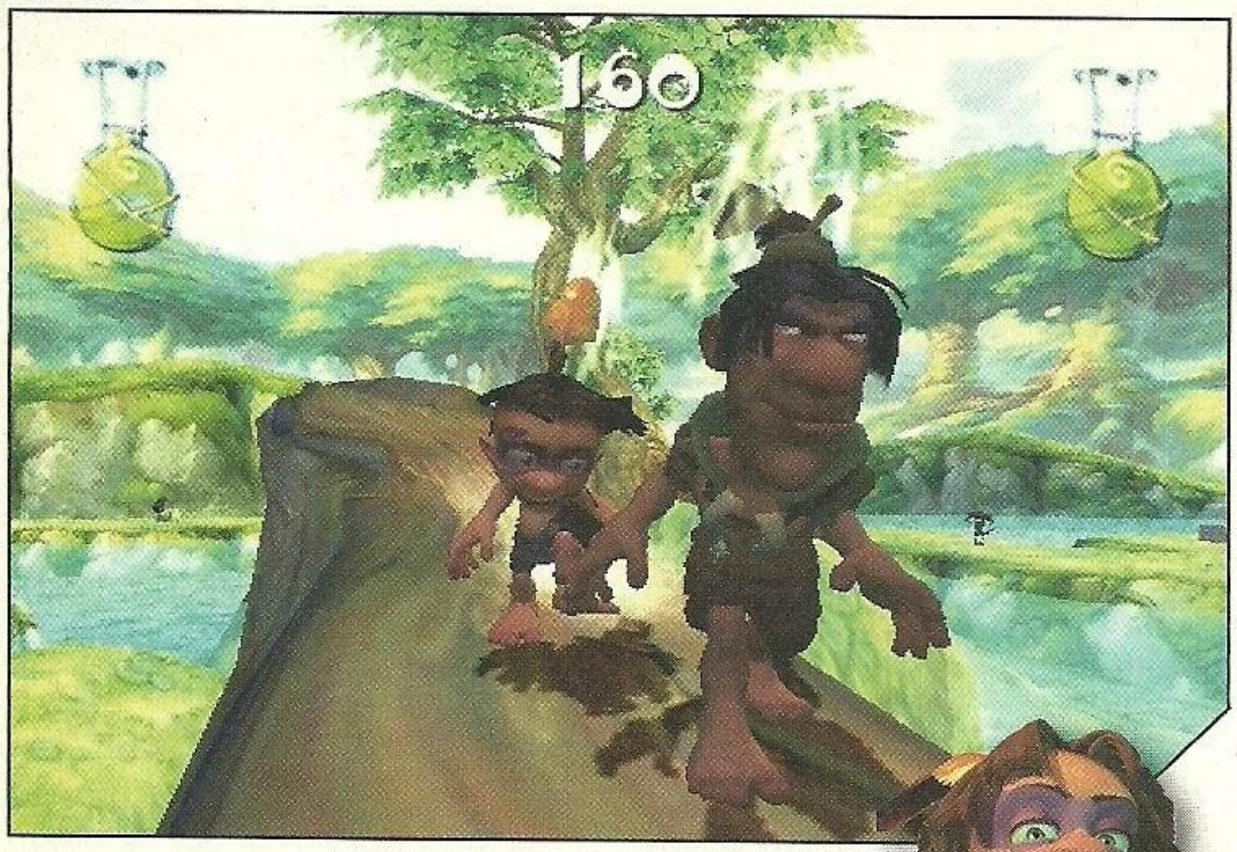
Zapraszamy na stronę

www.lukas-toys.pl

co miesiąc konkurs i do wygrania

konsola Nintendo DS!

DOTKNIJ GO!



TAK: THE GREAT JUJU CHALLENGE

NIECH TURNIEJ SIĘ ROZPOCZNIE

Co sześćdziesiąt lat odbywa się turniej zwany Great Juju Challenge i biorą w nim udział przedstawiciele różnych plemion, w tym również szczepu Pupanunum, które tym razem reprezentuje Tak i jego niezbyt inteligentny, acz silny kolega Lok. Turniej składa się z dwóch faz. Najpierw trzeba w ramach jednego z czterech światów pokonać w określonym czasie jeden z kilku poziomów (dwa lub trzy), a gdy zbierze się określoną liczbę punktów, na przykład za walkę, czy znalezione kryształki, można bezpośrednio zmierzyć się z przedstawicielami innych plemion. Zawodnicy zasiadają wtedy za sterami ciężkich furek i mają za zadanie konkretnie stuknąć przeciwników w ciągu jakiegoś limitu czasu. Ten element jest trochę chaotyczny i wcale nie przypadł mi do gustu, ale dużo gorsze jest to, o czym przed sekundą wspomniałem, czyli konieczność przekroczenia pewnego progu punktowego, żeby w ogóle się zakwalifikować do tej części zawodów.

Bajer polega na tym, że każdy z poziomów ograniczony jest czasowo i ciężko za pierwszym razem przejść go mieszcząc się w limicie, walcząc przy tym, rozwiązując zagadki i jeszcze zbierając jakieś kryształki. I niczego nie zmienia fakt, że otrzymuje się bonusy czasowe, na przykład za zaliczenie checkpointu. Dochodzi przez to do sytuacji, kiedy trzeba najpierw rozpoznać poziom, a później zagrać jeszcze raz, tym razem szybciej i sprawniej. Jeśli to miało służyć wydłużeniu czasu gry, to niestety nie było dobrym pomysłem.

→| MASZERUJMY RAZEM

Bo czy chciałoby Wam się po raz kolejny grać w te same poziomy nawet, jeśli teoretycznie wszystko zrobiliście dobrze i zabrakło jedynie kilku punków do zdobycia? Mógłbym przymknąć na to oko gdyby tylko sama zabawa była trochę ciekawsza i mniej schematyczna, ale niestety każdy poziom wygląda jak kalka poprzedniego. W niektóre miejsca może dostać się tylko Tak, po tym jak Lok go podrzuci i tylko niewiadomo czemu jest takich miejsc

Jak i Ratchet zmienili swój profil, więc jeśli szukacie platformówki, to może warto...

okrutnie dużo, jakby ten pomysł był jednym z nielicznych jakie przyszły autorom do głowy i chcieli go wykorzystać maksymalnie często. Podobnie jest z kamieniami, przy których trzeba śpiewać magiczną pieśń, by otworzyło się przejście. Jeśli już takie pojawią się na danym poziomie, to w ciemno można obstawiać, że kolejnych dziesięć czeka kilka kroków dalej. Wszędzie znajdą się liany, po których wspina się tylko Lok i liny, po których zjeżdżają obaj panowie, a jeżeli już znajdziecie checkpoint, to stanie się on aktywny dopiero po wygraniu walki z grupką przeciwników. Krótko mówiąc – schemat goni schemat.

Brawa należą się twórcom za tryb kooperacji i za to, że pozwolili podpiąć się chętnemu do zabawy w locie, bez zbędnych przestojów. Ze znajomym gra się oczywiście dużo przyjemniej, choć minusem jest to, że jedna z osób nudzi się, gdy w danym fragmencie poziomu autorzy pozwolili działać tylko tej drugiej.

Trzeci Tak nie należy do specjalnie pięknych, co widać chociażby po liczonych na silniku gry wstawkach, które wyglądają jak źle skompresowane – wyprane z kolorów, jakoś tak mało wyraźne. Podczas zabawy też piękniej nie jest, ale na szczęście muzyka jest dobra. To niezła propozycją dla młodszych graczy i stąd stawiam odrobinę zawyżoną ocenę. Starsi raczej nie będą się dobrze bawić, ale zawsze mogą spróbować pobawić się w przyjemnym przez pewien czas trybie kooperacji.

Mielu ■ ■

PS2 | Xbox | GCN

- **Wydawca:** THQ
- **Producent:** Avalanche
- **Liczba graczy:** 1-2

Gra na tak dla młodszych graczy.

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0

http://www.takgame.com/

Na screenach raczej tego nie dojrzycie, ale najmocniejszym punktem XXL2 jest zdecydowanie zabójcze poczucie humoru

ASTERIX & OBELIX XXL 2 MISSION LAS VEGUM

O DWÓCH TAKICH, CO ZNISZCZYLI RZYM

Chyba od razu wiadomo, o kogo chodzi, prawda? Tej dwójki nie można pomylić z nikim innym. Asterix i Obelix, czyli para wojowniczych Galów, od lat już terroryzują biednych Rzymian. Bezbronne Imperium Rzymskie stara się grać fair, ale jak tu zachować honor, skoro podstępni Galowie non stop jadą na środkach dopingujących zwiększających wydatnie ich szybkość i siłę. W takiej konfrontacji uczciwi Rzymianie po prostu nie mają szans i dlatego postanawiają w szczwany sposób rozprawić się z druidami Galów, a w szczególności z potężnym Getafixem...

W ramach odwetu kurduplowaty Asterix i jego baryłkowaty towarzysz Obelix wyruszają do rzymskiego miasteczka uciech – Las Vegum, aby tam szerzyć chaos i zniszczenie... Ech, jak ja zawsze żałowałem tych biednych Rzymian!

→| MARIANUS LUIGIANUS

Kiedy dwójka naszych bohaterów pojawia się już na terenie Imperium Rzymskiego, zaczyna się tradycyjna platformówka 3D pod wieloma względami przypominająca takie gry jak chociażby Jak & Daxter, czy też Crash Bandicoot. Galowie śmigają sobie po kolorowym miasteczku bezlitośnie okładając każdego napotkanego Rzymianina, rozwiązując proste zagadki i szydząc otwarcie, z czego tylko się da. Mnóstwo tu skoczni, poukrywanych monet, za które kupić można wiele bonusów, przeciwnicy atakujący chmarami, no i niezbyt wymagające zagadki logiczne polegające zazwyczaj na znalezieniu przejścia do dalszego etapu. Dodać jeszcze należy, że sterując jednym z bohaterów tak naprawdę kierujemy krokami obu Galów, gdyż partner zawsze biega za nami włączając się w razie potrzeby do walki. Można się też na niego w dowolnej chwili przełączyć. No bo taki Asterix na przykład, zważywszy na jego posturę, znacznie łatwiej przeciśnie się chociażby przez jakąś wąską szczelinę, natomiast rosły Obelix bez problemu przesunie ciężki kamień lub też skruszy grubą ścianę. Od innych platformerów odróżnia jednak A&O najmocniejszy punkt tej serii (zarówno w wydaniu komiksowym, jak i telewizyjnym), a mianowicie niesamowity humor. Autorzy od razu zapowiedzieli, że nie istnieją dla nich tematy tabu i bez najmniejszych kompleksów pojechali dosłownie po wszystkim. Wystarczy dokładnie wsłuchiwać się w rozmowy bohaterów, a nietrudno będzie znaleźć parodie największych hitów filmowych oraz „growych". Nie oszczędzono nawet legendarnego Mario, z którego Galowie otwarcie szydzą tłukąc non stop jego starożytną wersję. Miejcie oczy i uszy otwarte, a podobnych patentów znajdziecie tu po prostu setki.

I tak to właśnie wygląda. Zabójczy humor, tradycyjna rozgrywka i wcale nie najgorsza oprawa zapewniają całkiem przyjemną zabawę, ale niski poziom trudności gry, brak jakichś innowacyjnych rozwiązań oraz męczące momentami pojedynki jakoś nie pozwalają na popadnięcie w ekstazę przy tym tytule. Ot, po prostu fajna gra, którą można sprawdzić w oczekiwaniu na zimowy wysyp hiciorów.

Qoora ■ ■

PS2 | PC

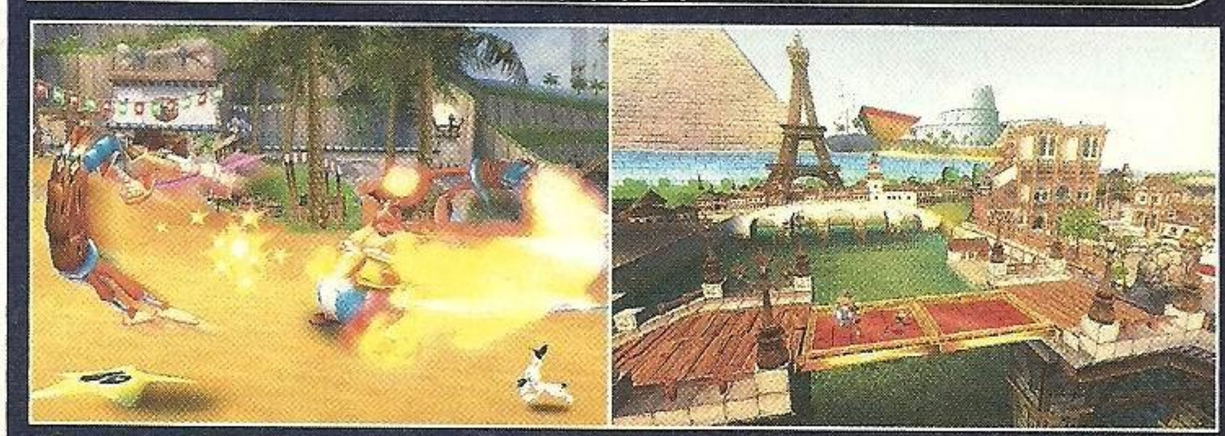
- **Wydawca:** Atari
- **Producent:** Etr. Libellules
- **Liczba graczy:** 1-2

Niezła gra, ale komiksy i tak lepsze.

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.8

http://www.fr.atari.com/index.php?pg=product&id=403



Zabawa nie jest zbyt skomplikowana – gra skierowana jest raczej do młodszych graczy.

- **Dobre:** Klasyczny platformer z ładną oprawą i milutkim klimatem.
- **Złe:** Jakby nie patrzeć, powtórka z rozrywki.
- **Brzydkie:** Sporadyczne przycięcia animacji.

SLY 3: HONOR AMONG THIEVES

PRAWIE JAK HIT... PRAWIE ROBI WIELKĄ RÓŻNICĘ

Jak można było wyczytać w zapowiedzi trzech flagowych platformerów Sony zamieszczonej w poprzednim numerze N+, tylko Sly okazał się być zatwardziałym konserwatystą i postanowił pozostać przy sprawdzonej już dwukrotnie formule rozrywki. Może liczył właśnie na to, że gracze nie będą chcieli sięgać po coraz bardziej udziwniane tytuły z serii Jak oraz Ratchet i postanowią przychylnym okiem spojrzeć na klasycznego platformera w wersji XL – czyli wszystkiego więcej, ładniej, lepiej i tak dalej. Szkopuł w tym, że to i tak za mało...

→I STARY, DOBRY SLY

Kiedy sympatyczny szop dowiedział się o rodzinnej fortunie ukrytej w specjalnym skarbcu, postanowił czym prędzej odebrać swoją własność i ustawić się w życiu raz na zawsze. Sprawy dosyć szybko przybrały nieoczekiwany obrót, jako że pewien łotr, znany w przestępczym światku jako Dr M., również okazał się być zainteresowany skarbem i postanowił zdobyć go za wszelką cenę.

Aby zgarnąć rodzinne dziedzictwo Sly musi prosić o pomoc najznakomitszych i najbardziej efektywnych rabusiów, jacy kiedykolwiek rozpruwali sejfy na tym świecie. Taka wymuszona współpraca jest nam jednak jak najbardziej na rękę, gdyż pozwala na kontrolowanie więcej niż jednej postaci. Bentley i Murray to nic nowego, ale już na przykład Carmelita strzelająca z porządnej giwery wydaje się być znacznie ciekawszą opcją. Oczywiście, kimkolwiek byście akurat nie sterowali, zmienia się troszkę sposób rozgrywki, gdyż każda postać dysponuje nieco innymi umiejętnościami, no ale coś takiego to w platformówkach raczej standard i szoku nikt z Was przeżyć nie powinien.

A Sly, jak to Sly, ogólnie rzecz biorąc oferuje porządną rozrywkę na wysokim poziomie. Czy to otwarte miasto, czy kanały, czy też ogromny budynek albo egzotyczna wyspa, wszędzie czeka na Was mnóstwo zadań do wykonania. I chociaż większość z nich nie prezentuje zbytniego wyzwania, to autorzy łatwość starali się nadrobić ilością oraz zróżnicowaniem. I całkiem im się to udało. Jak na platformówkę, naprawdę sporo tu różnorodności, a tradycyjne skakanie po platformach, ślizganie się na linach czy grzmocenie przeciwników po łbach, służy zazwyczaj bardziej szczytnym celom i jest tylko częścią bardziej złożonych misji, niż dobiegnięcie z punktu A do punktu B.

Śledzenie, gonienie, fotografowanie, podkradanie, uwalnianie i jeszcze ze dwadzieścia rzeczowników odczasownikowych kończących się na „nie" doskonale opisuje różnorodność, jaka czeka na gracza w Honor Among Thieves. Wszystkie te wyrafinowane czynności nie umniejszają jednak znaczenia nieco bardziej przyziemnych akcji, bez których żadna platformówka obejść by się nie mogła. I tak nadal trzeba zbierać złote monety, które wyskakują chociażby z pokonanych wrogów albo zdemolowanych przedmiotów, takich jak beczki, skrzynie, ławki itp. Kaskę należy zgarniać, bo jak wiadomo, bez kaski w życiu ciężko. Nawet szopom. I dlatego po uzbieraniu odpowiedniej kwoty Sly może w specjalnym sklepie zakupić niezbędne pomoce, które ułatwią wykonywanie niektórych zadań. Taki budzik na przykład odwróci uwagę wrogów, a bomba dymna oślepi na jakiś czas przeciwników pozwalając naszemu bohaterowi przemknąć niepostrzeżenie tuż pod ich nosami. Za bardziej przydatne gadżety przyjdzie naturalnie wybulić znacznie więcej kasiuty, ale w takich właśnie kapitalistycznych realiach żyje nasz poczciwy Sly, który dzięki kradzieżom stara się związać koniec z końcem.

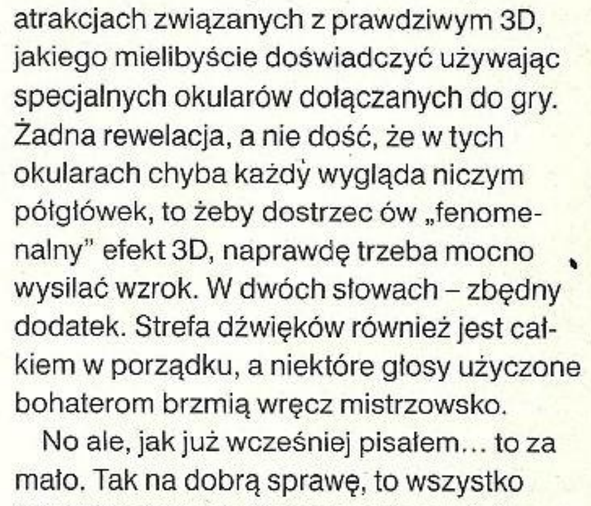
Gra jest bardzo przyjaźnie opracowana i w praktycznie dowolnym momencie możemy potrenować elementy rozgrywki, w jakich niezbyt dobrze nam idzie (chociaż nie widzę takiej potrzeby, nawet jeśli wcześniej ze Sly'em nie mieliście wiele wspólnego), a po wykonaniu danej misji bez problemu przełączać się pomiędzy innymi bohaterami, jeśli ci mają jakieś zadania do wykonania.

→I SZOP JAKI JEST, KAŻDY WIDZI

Jak widzicie, nie narzekam na razie zbytnio na Sly'a i... nie mam zamiaru tego zmieniać dochodząc do technicznej strony jego przygód. W trakcie rozgrywki zawsze wiadomo co trzeba zrobić, a niezbędne informacje wyświetlane są na ekranie telewizora. Do tego specjalne strzałki, które możemy uaktywnić pokazują nam odpowiedni „kierunek działań", toteż o zagubieniu się nie ma raczej mowy. Nawet kamera zdaje się dogadywać z sympatycznym złodziejaszkiem i jego wesołą kompanią, bo nie sprawia wielu kłopotów i grzecznie poddaje się ruchom prawego analoga. Graficznie natomiast bez większych zmian. Nadal mamy tu do czynienia z ładnymi planszami i fantastycznie animowanymi postaciami korzystającymi z dobrodziejstw cel-shadingu, przez co całość wygląda niczym disneyowska bajka na dobranoc. I tutaj słowo o rzekomych atrakcjach związanych z prawdziwym 3D, jakiego mielibyście doświadczyć używając specjalnych okularów dołączanych do gry. Żadna rewelacja, a nie dość, że w tych okularach chyba każdy wygląda niczym półgłówek, to żeby dostrzec ów „fenomenalny" efekt 3D, naprawdę trzeba mocno wysilać wzrok. W dwóch słowach – zbędny dodatek. Strefa dźwięków również jest całkiem w porządku, a niektóre głosy użyczone bohaterom brzmią wręcz mistrzowsko.

No ale, jak już wcześniej pisałem... to za mało. Tak na dobrą sprawę, to wszystko już było i chyba jednak metoda przyjęta przez rywali Sly'a okaże się być znacznie skuteczniejsza. Bo ile można bawić się w to samo, tyle że w rozszerzonej wersji? Jak i Ratchet to zrozumieli i postanowili pójść nieco inną ścieżką, raz jeszcze zaskakując wszystkich nowatorstwem, a jednocześnie nie wystawiając swej reputacji na szwank i wieczne oskarżenia o odcinanie kuponów. Sly chyba troszkę się zagapił, a może po prostu dostał pietra na myśl o zmianach i postanowił zostać przy tradycyjnym modelu zabawy. A kto nie idzie do przodu, ten się cofa... Czy jakoś tak.

Qoora ■ ■



Mini gry? Proszę bardzo. Proste, ale niezwykle przyjemne.

Seksowna Carmelita Fox znowu w pogoni za Sly'em. Czy tym razem sprytnemu szopowi uda się doprowadzić do skrzyżowania gatunków?

...i bomby rzucane pod nogi wrogów dowodzą, że nie każdy „jajogłowy" to mięczak.

PlayStation 2 — Mimo wszystko, prawdziwy złodziej czasu...

- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Sucker Punch
- **Liczba graczy:** 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.suckerpunch.com/

8.3

SOULCALIBUR III

SOULCALIBUR III PRZEŁAMUJE SCHEMATY Z GRACJĄ BALETNICY!

Soulcalibur III jest najlepszym mordobiciem na konsole. Najbardziej rozbudowanym, z najbardziej złożonym systemem walki i jednymi z najładniejszych aren. Pewnie – Dead or Alive hula na mocniejszym sprzęcie (Xbox), ale to Calibur III ma moim zdaniem ładniejsze projekty plansz. Wreszcie, jest to tytuł, który idealnie się sprawdzi jako gra, w którą popykać można ze znajomymi i nawet tym, co pierwszy raz przy joypadzie, daje spory zastrzyk radości. Mało tego! Opcji, misji, trybów dla jednego gracza jest tam tyle, że nie ma żadnych szans się przy niej nudzić. Jeśli więc zazdrościcie ludziom jeżdżącym na turnieje Tekkena, wygrywającym i będącym gladiatorami naszych czasów, macie szansę na łyk oryginalności, Soulcalibur III na pewno jest bardziej wygłaskany niż Tekken 5. Marzycie o grze dla której zwalać się będą do Was ludzie, którzy nigdy konsoli nie chcieli kupić? Calibur III jest taką grą! Szukacie gry wyzywającej, którą można zgłębiać latami – wiecie jaki tytuł zaproponuję. Namco dało popis mistrzowskiej roboty i choć nie wszystko jest idealne, to z pewnością nie pojawiają się błędy uniemożliwiające zabawę. Cieszymy się!

→I DLA TYCH, CO PO RAZ PIERWSZY...

Wyznam uczciwie, że szkoda mi miejsca na pisanie o scenariuszu w Soulu. Poszukiwanie przeklętych ostrzy jest tu pretekstem do opowiedzenia historii o grupie awanturników mieszających klimaty płaszcza i szpady, eposów rycerskich, historii o skarbach i dworskich intrygach. Soulcalibur to mordobicie o walce bronią białą i z tej koncepcji wyrosło, kwitnąc nierzadko po drodze w dziwne strony (np. w poprzedniej części Heihachi miał bransolety, którymi walczył, teraz postacią dodatkową jest panienka z ostrzami na butach). Klimat jest piracki, „skarbowy", przygodowy. Tak to zapamiętajcie. Barwny i bardzo dynamiczny. Wystąpią siostry z Grecji walczące krótkimi mieczykami, chłopak z Korei z tradycyjną szablą, niewidomy, szalony Włoch z bronią typu katar, czy rycerz z gigantycznym mieczem. Oprócz tego Yoshimitsu, albo ożywiona mrocznymi mocami zbroja. Widać jak na dłoni, że Soulcalibur III jest w klimacie zbliżony do mordobić dwuwymiarowych, zwłaszcza ze swoją stylistyką postaci i aren. To prawda, acz z drugiej strony (co znów podkreślam) jest to najbardziej złożone, jeśli chodzi o system walki 3D, mordobicie na konsole. Zapożyczono więc tylko klimat, natomiast resztę dopieszczono z pomysłem i werwą.

Planując napisanie tej recenzji uznałem, że złożymy ją z dwu części. Pierwsza to główny tekst, gdzie napiszę o ogólnych wrażeniach z zabawy, zwłaszcza dla tych, którzy jeszcze się wahają czy zacząć w to grać. W ramkach natomiast wrzucimy opinie kilku graczy z polskiej czołówki, którzy mieli szansę przetestować grę. Poprosiłem o opinię Di – kolesia uważanego za najbardziej wszechstronnego polskiego gracza w Calibura, aktualnego mistrza kraju. Poprosiłem o parę słów chłopaków z Black Knight Team, czyli Amera, Saba i Maca, którzy uchodzą za najtwardszy zespół graczy, od początku serii o Caliburze zespolony z tą grą w jedno. Po trzecie, parę wyrazów naskrobał też Vince – znany z rubryki parę stron dalej, a po wtóre pierwszoligowy gracz w Calibura. Ich opinie powinny zainteresować wszystkich tych, którzy przebierają nogami w przeżeniu zastanawiając się, czy nowy tytuł przebije swego poprzednika, a już teraz nie mają wątpliwości, że grę sobie kupią.

→I MISJE I PRZYGODY...

O trybie RPG pisał w zapowiedzi Banan. Miałem szansę potestować go nieco silniej i widać ewidentnie, że główna siła tego trybu, to strategia czasu rzeczywistego. Otóż mamy mapkę, po której przesuwamy wojska, są określone drogi transportu armii i możliwość kierowania postacią podczas bitwy (co jest zwykłym mordobiciem). Są też punkty strategiczne wroga, które trzeba zdobyć. Podczas przechodzenia kolejnych misji, sytuacja się komplikuje. Pojawiają się jednostki o różnej prędkości przemieszczania się, sile, itp. My zaś musimy zająć mapę jak najszybciej. W tym celu należy sprawnie i szybko przemieszczać wojska, wdawać się w pojedynki i zwyciężać. Nie ma tu żadnego cudu, ale

- **Dobre:** Świetny system walki, tony opcji dla jednego i dwóch graczy, piękna grafika, wspaniały dźwięk, barwne postacie.
- **Złe:** Czasem błędy kolizji, grafika może chrupnąć podczas co bardziej spektakularnych akcji.
- **Brzydkie:** Brzydkiego nic tu nie ma. Hmmm... Ekran ładowania walki podczas trybu RPG jest faktycznie taki sobie.

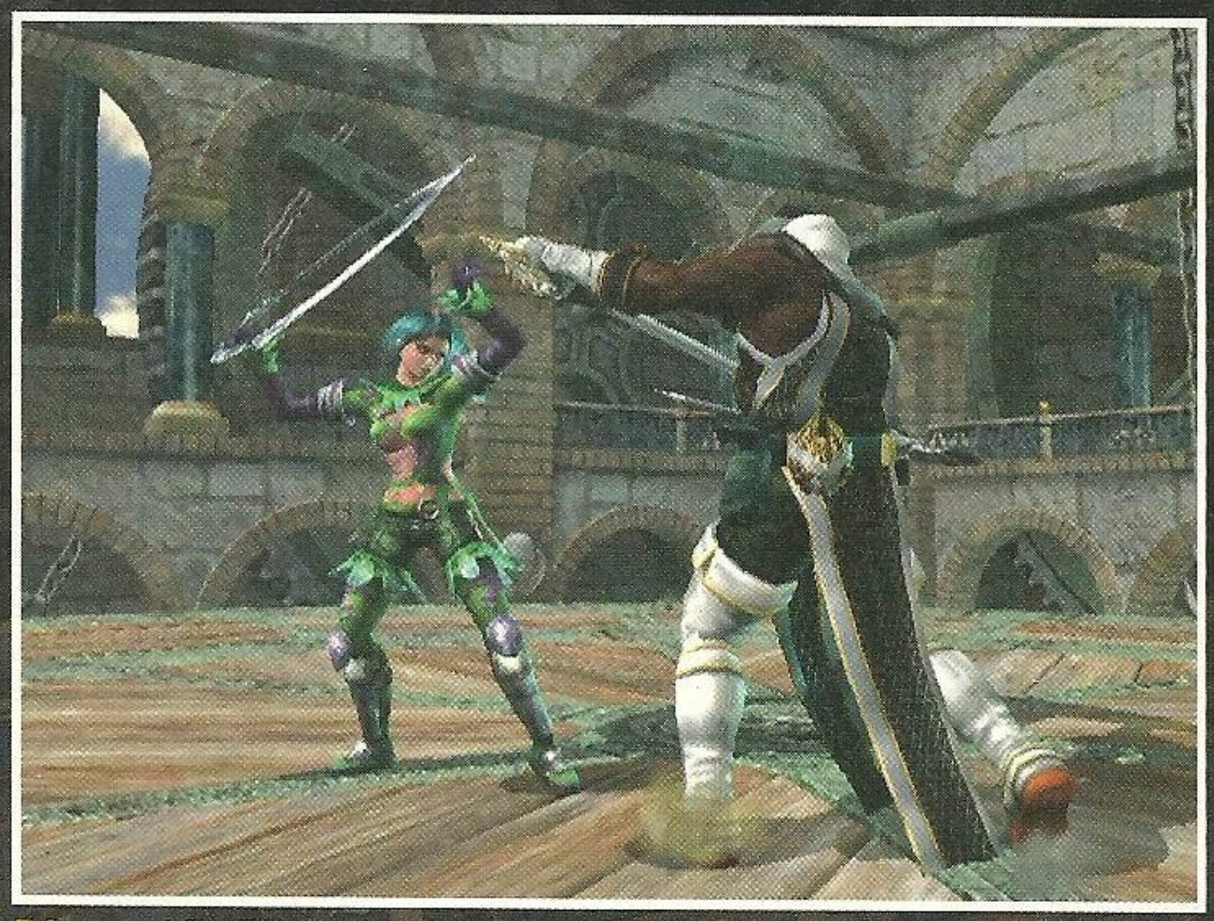
należy traktować ten tryb jako dodatek. Jeśli nieźle poradzimy sobie z kierowaniem pojedynkami, mamy szansę na sukces.

Inną nową opcją jest tworzenie własnej postaci. Faktycznie można się zabawić i stworzyć postacie niebagatelne, choć przyznam, że pośród kilkudziesięciu osób tę grę testujących nie spotkałem nikogo, kogo by ten tryb wciągnął. Jedyne zastosowanie jakie znaleźliśmy, to robienie śmiesznych postaci i nagrywanie z nimi filmików (np. Romeo i Julia w wersji Caliburowej ma szansę mieć ciekawe zakończenie). Traktować tę opcję należy raczej humorystycznie i przy tym zostańmy. Wybieramy więc płeć, kolor skóry, wiek, ton głosu i ubranka wraz z dodatkami (ponad setka elementów). Wszystko to do kupienia w sklepiku za ciężko zarobioną walutę caliburową. Oczywiście nie wszystko jest od razu dostępne, ale w trakcie pokonywania misji i przechodzenia gry, coraz to nowe możliwości stają przed nami otworem.

Pojedynczy gracz może także przysiąść do trybu misji, gdzie czekają go najlepsze chyba w całej serii zadania. A to trzeba walczyć ze statuą wysokości kilkupiętrowego budynku, a to znowu pokonać przeciwnika, który wieje po całej arenie i nie daje się w ogóle dotknąć, a to wygrać pięć razy pod rząd pojedynek, w którym jeden cios zabija. Mało tego! Ufff... Widać jak się streszczam, prawda? A nawet w połowie opcji nie jestem! Dalej mamy turnieje. Pojedynczy gracz może wziąć udział w turniejach, które się same losują, rozpisują i następnie gramy, wychodzimy z grup, pojedynkujemy się z konsolą, która sterując naszymi przeciwnikami nadaje im pewne cechy ludzkie i skłonności do określonych zachowań. Na przykład do trzymania na dystans, do schodzenia z linii ataku, itp. Człowiek to nie jest, ale przyznam atmosfera turnieju całkiem składna. Turniejów takich o różnym stopniu trudności jest ponad dwadzieścia! Podobnie dla dwóch graczy – można pograć sobie w turnieju, na który zapisaliśmy się „z kolegą". I wtedy obaj się bawimy. Dalej. Samo przechodzenie „historii" postaci zostało urozmaicone, między walkami zaskakują animowane wstawki i małe wybory zachowań postaci. Fajne urozmaicenie i wciągające, szkoda tylko, że nie da się przerywać niektórych filmików – oglądanie ich po raz dwudziesty naprawdę frustruje. Do tego dołóżmy jeszcze możliwość zabawy w walkę z konsolą bez przerywników filmowych i już mniej więcej mamy zarys możliwości gry.

→I I JESZCZE DALEJ!

Sam tryb ćwiczeniowy uległ kolosalnej rozbudowie! Jest słowniczek terminów mordobiciowych, jest także multimedialny kurs najważniejszych dla systemu gry technik. Na koniec możliwość zabawy dowolnej, przy czym wreszcie można nagrać sobie sekwencję technik przeciwnika,



Gra ma certyfikat TXH, więc do wspaniałych obrazków dołóżcie sobie świetnej klasy dźwięk.

a potem uczyć się na nią reagować własną postacią, a także można powtarzać ostatnio wykonaną akcję na replayu. Oprócz tego wstawiono różne możliwości zachowania naszych przeciwników w trybie ćwiczebnym, a to do tego stopnia, że możemy ustawić pierwszą, a potem drugą w kolejności akcję. Na przykład tak, że najpierw każemy mu stać, a po pierwszym „oberwaniu" ma próbować blokować wszystko. W ten sposób sprawdzamy które z naszych technik są możliwe do zablokowania, a które nie.

Oczywiście podstawowym trybem dla większości graczy będzie versus, czyli możliwość pojedynkowania się z kolegą. Dokładniej zajmie się nim zapewne Vince w swoim kąciku, dziś powiem tylko, że żadnych kolosalnych zmian nie ma, może poza tym, że można edytować barwy podstawowych kostiumów postaci oraz, że podczas walk rozwalać można niektóre barierki, a następnie wyrzucać przeciwnika przez tak powstałą wyrwę.

→I ŁADNE OCZY MASZ...

Areny są bezpośrednią spuścizną pierwszej części Calibura. Ulepszona arena Kilika, Taki, Xian – super to teraz wygląda. Graficznie Soulcalibur III prezentuje się niemal idealnie. Niestety grafika nieco chrupie w momentach co większej jatki, ale nie utrudnia to gry w kolosalnym stopniu. I bardzo dobrze. Na niektórych arenach położono filtr, który rozmywa krawędzie (słynny bloom z Prince of Persia) i całej grze wychodzi to zdecydowanie na dobre. Wreszcie też ślicznie wygląda woda, która zawsze w serii była traktowana nieco po macoszemu. Tu wody jest wiele (deszcz, ocean, młyny wodne, wodospady) i aż miło na nią spojrzeć. Większość filmików stworzono na silniku gry, przez co pomagają się utożsamić z postaciami, ale przepiękne nie są. Wyglądają po prostu akceptowalnie. Podobnie z brakiem możliwości ich przerywania. Po raz dwudziesty widząc Zasalamela, którego zaraz uniesie w górę klątwa Soul Edge'a miałem już szczerze dość. Skoro już jesteśmy przy niedociągnięciach, nie obyło się bez błędów kolizji – mordobicia są na nie bardzo wyczulone i choć zdecydowana większość zagrań nie kończy się pomyłką ze strony konsoli, to czasem niestety znajdziemy lukę. Z całą pewnością piszę jednak, że jest to i tak najdokładniejsza pod tym względem mordoklepka na rynku.

→I NA MIŁY KONIEC

Soulcalibur III jednak działa. Wszyscy, którzy w niego grają, przez tę część nie odejdą od serii. Wszyscy, którzy kiedyś grali, ale przerwali, powinni teraz wrócić. W palcach zostało nieco użytecznej wiedzy – znów możecie zarządzić. Jeśli natomiast ktoś chce zacząć, to sytuacja jest idealna. Większość postaci pozmieniano. Nawet nie tyle dodano jakąś przerażającą liczbę technik, ale pozmieniano zasięgi i konfiguracje przycisków – idealna sytuacja do wejścia w grono ludzi grających w Soula, bo nawet starzy wyjadacze usiądą znów do nauki. Jeśli macie z kim grać – na pewno nie powinniście mieć wątpliwości. Jeśli nie macie, to Soulcalibur III da Wam mnóstwo pretekstów do samodzielnej zabawy, a po wtóre pokażcie tę grę tylko raz na imprezie, a zobaczycie co się będzie działo. Nad czym się więc dłużej zastanawiać? Do zobaczenia na następnym zlocie fanów Calibura, albo turnieju!

Grabarz vel Gumias ■■

MÓWIĄ ZAWODOWCY!

Vince – caliburowy ekspert, współpracownik N+
Dla Soul Blade'a kupiłem PlayStation, dla Soul Calibura nabyłem Dreamcasta. Po Soul Calibura II zachodziłem do sklepu wiele razy będąc niesamowitym utrapieniem dla sprzedawców. Właściwie tej grze zawdzięczam to, że w ogóle gram w bijatyki! Soulcalibur III to ostatnie wielkie mordobicie na obecną generację konsol i mogę powiedzieć, że spokojnie zasługuje na ten tytuł. Gra jest piękna, postacie i areny są zaprojektowane z niebywałym kunsztem oraz dbałością o najmniejsze detale. To co najważniejsze zaś „system gry" został całkowicie zmieniony, przemyślany i zaprojektowany od nowa. Każdy będzie uczył się tej gry od początku i, co by nie mówić, takie posunięcie musi się podobać. Jak najszybciej postaram się zająć SC3 na łamach Fight Clubu.

Amer, Sab i Mac (Black Knight Team) – rdzeń fandomu caliburowego w Polsce.
Zbiedzony do granic możliwości system? Kiepski design? Odtwórczość? Zdecydowanie NIE! Nie tu i nie tym razem! SC3 to nie tylko najlepiej wykonane mordobicie na PS2, ale także gra przełomowa, serwująca graczom prawdziwą ucztę. Genialny, dojrzały jak nigdy dotąd system (ściany, ring outy, poruszanie w pełnym 3D, idealne naliczanie kolizji, parowanie ciosów), obłędna prezentacja AV, oraz cała masa nowych technik (Yun-seong, Maxi, Mitsu, Voldo – sprawdźcie ich koniecznie!) tworzą wizerunek mordobicia idealnego. Niezwykle cieszy również obecność licznych akcentów z części pierwszej i naprawdę nie chodzi tu tylko o genialne remiksy znanych już wątków muzycznych... Gracze zniechęceni pojawiającymi się w SC2 błędami, nareszcie poczują się usatysfakcjonowani, nie wspominając już nawet o zwolennikach serii, dla których gra ta szybko stanie się wzorem niedoścignionym (tak właśnie jest w naszym przypadku). Jakby tego było mało, autorzy postanowili zatroszczyć się o samotnych graczy. Mnogość trybów rozgrywki, zróżnicowane misje, nowatorskie patenty – gra przykuje Was do konsoli na wiele tygodni. Nowy król gatunku? Zdecydowanie TAK!

Di – aktualny Mistrz Polski SC2
SC3 prezentuje się niesamowicie miodnie! Powraca system pierwszej części, zostały dodane nowe możliwości (m.in. re-stun i perfect Gi). Zlikwidowano część losowych błędów z SC2. Grafika i muzyka – bez zastrzeżeń. Razić może design niektórych zawodników i kolorystyka kilku aren, ale do tego da się przyzwyczaić. Większość postaci zmieniła się potężnie – to na duży plus. Można pobawić się w odkrywanie wszystkiego od nowa. Niektóre postaci potraciły to, dzięki czemu mogły się podobać w SC2. Ogólnie dużo tu nowego. I dobrze!

PlayStation 2
Polscy Eksperci testowali – jest super!
- **Wydawca:** Sony
- **Producent:** Namco
- **Liczba graczy:** 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://soulcalibur3.namco.com/

9.8

- **Dobre:** Lektorzy spisali się na medal, grafika, poprawiona SI przeciwników
- **Złe:** : To stara gra z nowymi misjami. Czasem też chrupie animka.
- **Brzydkie:** Podkomendni przerażają czasem swoją głupotą.

WYGRAJMY RAZEM

Nowe BiA pozwala pograć w kilku trybach – jest obrona bunkra przed coraz silniejszym przeciwnikiem, zabijanie na czas, czy ekstremalnie trudny Tour of Duty składający się z pięciu misji – na tę wycieczkę wybierzecie się z jednym życiem i jedną drużyną, bez save'ów i checkpointów. Ponadto tym razem można zaprosić koleżanki i pograć w coopie, czy to na jednej konsoli, system linku czy online. Aha, Szkopami też da się grać, jakby ktoś chciał w końcu dokopać tym wrednym Jankesom.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

„Brothers in Arms to pierwsza z serii gier, które zamierzamy w przyszłości wydać. To początek nowej marki w świecie gier – prawdziwy wierzchołek góry lodowej." Tak przed premierą BIA: Road to Hill 30, które miałem przyjemność zrecenzować zaledwie siedem miesięcy temu, powiedział pan Stephen Palmer z Gearbox i trzeba przyznać, że nie kłamał. Już zapowiedziano trzecią część na next-geny, a tymczasem Xbox i PS2 otrzymały kontynuację w postaci BIA: Earned in Blood.

→I JUŻ JĄ GDZIEŚ WIDZIAŁEM

Ja natomiast zastanawiam się czy przypadkiem ta gra nie była gotowa przed ponad pół rokiem. Na pierwszy rzut oka nic się nie zmieniło, a po dłuższym przyjrzeniu się śmiem nawet twierdzić, że jest to mission pack z poprawioną sztuczną inteligencją przeciwników i nowymi trybami zabawy.

Bohaterem jest żołnierz jednej z amerykańskich dywizji powietrzno-desantowych, niejaki Joe „Red" Hartsock, który pojawił się już w pierwszej części, i jeśli dobrze pamiętam – niezbyt przepadał za kierowanym przez gracza Mattem Bakerem. Teraz możemy poznać ich znajomość z perspektywy Rudego, co oznacza, że po raz kolejny błąkać się będziemy po francuskich wiochach i małych miasteczkach w ciągu kilku dni, jakie minęły od lądowania w Normandii.

REWELACYJNA... KSEROKOPIA

I wcale nie jest to zbyt dobra wiadomość, bo nie zauważyłem zbyt wielu zmian w wyglądzie otoczenia, postaci i całej reszty oprawy. Te same znane już domy i kościoły, pola i skąpane w czerwonych promieniach powoli zachodzącego słońca drzewa sprawiły, że przez chwilę miałem wrażenie jakbym powrócił po pół roku do Road to Hill 30 i po prostu grał w dowolną misję z tamtego tytułu. Nie oznacza to jednak, że mam zastrzeżenia do widowiskowo i realistycznie oddanych efektów towarzyszącym strzałom w ziemię, czy wybuchom – kurz, brud i piach efektownie wzlatują w powietrze i rozsypują się po okolicy zasypując twarz bohatera. Świetnie to wyglądało poprzednio i teraz również bardzo mi się podoba. Trawa i liście wydają się być jeszcze bardziej naturalne, ale znów, za ładnymi, pojedynczymi listkami czają się brzydkie, rozmyte tekstury. Nie ma bump-mappingu i bajecznych refleksów świetlnych, jakich pełno w Far Cry, za to znalazło się miejsce dla naturalnie wyglądających twarzy postaci – niemal widać jak malują się na nich różne emocje. Podoba mi się animacja postaci – chłopaki fachowo się ruszają i czasem przy ostrej wymianie ognia nerwowo poprawiają hełmy i znów zabierają się za walkę. Szkoda tylko, że liczba klatek animacji wciąż potrafi spaść (zwłaszcza na PS2) podczas większej zadymy. Obie wersje jednakże niezbyt różnią się od siebie pod względem oprawy, choć delikatnie wyraźniejsze tekstury trafiły się Xboxowi. W obu za to znalazły się rewelacyjne odgłosy wystrzałów i mrożący krew w żyłach świst przelatujących nad głową kul, a także, jak zwykle, grana przez orkiestrę wzruszająca muzyka.

→I ZABIŁEM KOLEGĘ NA POLIGONIE

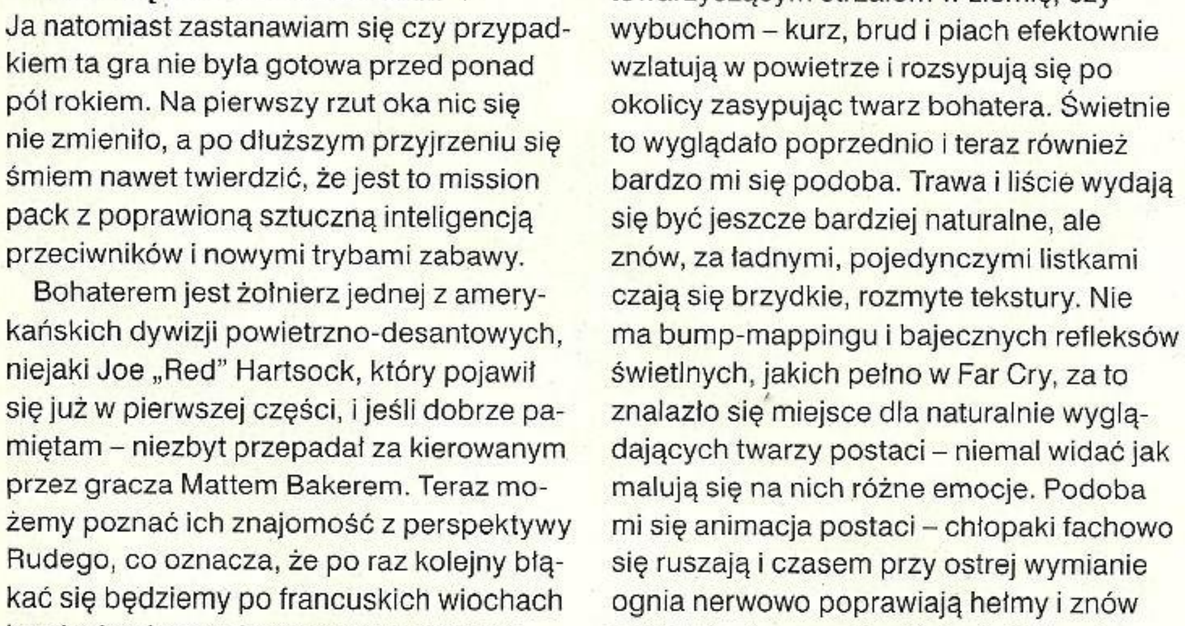
Zasady gry nie zmieniły się w najmniejszym stopniu. Bohater dowodzi dwiema drużynami (choć czasem jedną z nich zastępuje czołg) i stara się wybić Niemców czających się za krzakami, w rowie czy opuszczonych budynkach. Pierwszą część przechodziło się w ten sposób, że jedna grupa prowadziła ostrzał pozycji wroga, a druga zakradała się i atakowała z flanki. Teraz jest niemal identycznie, tylko już nie tak łatwo podejść z boku i pozostać niezauważonym. Przeciwnicy stali się sprytniejsi, nie dają się zaskoczyć i w razie potrzeby natychmiast się wycofują, szukając nowej osłony przed ogniem. Czasem po prostu nie da się zaatakować z boku – trzeba wyjść z ukrycia i nacierać bezpośrednio, co prowadzi do strat w ludziach. Na wyższych poziomach trudności Niemcy stawiają twardy opór i nie tak łatwo przejść misje, czy chociażby dobić się do checkpointu. A jakby tego było mało podkomendni w wielu momentach zachowują się po prostu głupio. Potrafią się wystawić na ostrzał i krzyczeć, że kula ukłuła ich w tyłek oraz coś w stylu „o Boże! Co robić, sir?". Rozkaz przesunięcia się o kilka metrów jest ignorowany z niezrozumiałych („tak się boję, sir, ratunku!") powodów i tylko się człowiek niepotrzebnie złości widząc jak traci z głupiego powodu żołnierza.

Podobnie jak w poprzedniej części bronie mają spory rozrzut i sporym wyzwaniem jest trafienie przeciwnika, nawet ze statycznej pozycji. Nie wspominając o próbach strzelania w biegu, bo to prawie nierealne. Choć w sumie fajne jest to, że wysiłek włożony w przymierzenie nagradzany jest szybkim zgonem wroga, nawet jeśli się strzela z bardzo daleka. Z drugiej strony zdarzyło mi się patrzeć na dwóch żołnierzy nie potrafiących się trafić z pięciu metrów.

→I ALE TO JUŻ BYŁO

Wszystko ładnie, wszystko pięknie, tylko czemu czułem się jakbym grał w część pierwszą? Takie samo sterowanie, bliźniacze miejscówki i wciąż ograniczone możliwości rozwinięcia myśli taktycznej, spowodowane sztucznym blokowaniem różnych przejść, co z kolei prowadzi do liniowości zabawy. Szkoda, że zabici żołnierze po misji są cudownie wskrzeszani, bo jest to zupełnie bez sensu. Znaleźliby się przecież nowi, a za utrzymanie przy życiu przez kilka misji grupki ludzi mogłoby się dostawać w nagrodę punkty doświadczenia. Brakuje takich pomysłów, brakuje nowości. Dobra gra, ale niestety trochę nieświeża.

Mielu ■■



■ Tempo rozgrywki nie jest zbyt wysokie, więc jeśli chcecie po prostu postrzelać do Szkopów, to pomyliliście adres. Tu należy być cierpliwym i opanowanym.

PS2 | Xbox | PC

Nadal fajna, ale za bardzo wtórna.

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Gearbox Soft.
- **Liczba graczy:** 1-2 (4)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

http://www.brothersinarmsgame.com/

7.5

» **Dobre:** Fajny klimat gry i całkiem nieźle dopracowany tryb dla kilku graczy.
» **Złe:** Ludzik ma małe możliwości poruszania się. Nie może podskakiwać, ani wspinać się na przeszkody.
» **Brzydkie:** Większość obrazków, jakie znajdziecie w sieci, jest podrasowana. Mapy są niezbyt bogate w szczegóły, choć tekstury są czasem fotorealistyczne.

MÓZG NA ŚCIANIE

Celnie, lub wyjątkowo spektakularnie oddany (a raczej trafiony) strzał zawsze zostanie doceniony przez grę i oczywiście – odpowiednio do zasług nagrodzony. Na przykład kiedy zdejmujemy dwóch wrogów za jednym razem, albo trafiamy w oko z monstrualnej odległości, kamera zaczyna tropić nasz pocisk w zwolnionym tempie od momentu opuszczenia przezeń lufy aż do szczęśliwego adresata. Efekt wizualny zjednujący nam dziewczyny masami i wywołujący jęk zazdrości u kolegów, których zaprosiliśmy na pogrywę. Zwłaszcza fajnie wygląda mózg rozchlapujący się na ścianie za przeciwnikiem. Smacznego.

SNIPER ELITE

JAPOŃCZYCY SFILMOWALI WRESZCIE WIELKĄ KAŁAMARNICĘ

Fakt, że ocean wyrzucał szczątki tych monstrualnych zwierząt już lata temu, ale jak dotąd wszystkie gigantyczne kałamarnice, jakie odnaleziono, były niestety zdechłe. Tym razem nie dość, że kałamarnicę sfilmowano, to jeszcze ku uciesze całego świata okaleczono, ponieważ urwała sobie jedno z ramion o hak, który nie za bardzo wiadomo po co tam przy tej kamerze był. Znaczy nie wiadomo... Wiadomo. Japonia oraz Islandia, to dwa ostatnie kraje, które normalnie zarzynają wieloryby, za co wszyscy ich bardzo kochają. A ta kamera miała właśnie filmować szamoczącego się na haku wieloryba, tylko, że ubiegła całą akcję kałamarnica.

I już niby bliscy jesteśmy negatywnych ocen, a tymczasem w światku gier nadarza się szansa bardzo podobna. Po pierwsze, zagramy sobie łowcami, którzy, tak jak Japończycy na kałamarnicę, czekają długo. Po drugie, zagramy stroną konfliktu dość niespodziewaną, bo Niemcami i będziemy polować na chłopaków NKWD. Z samych tych wymienionych powodów powinniście już dostać gęsiej skórki, tak jak ja, podczas pierwszych chwil ze **Sniper Elite**.

→| MOKRO W SPODNIACH

Sniper Elite jest pierwszym prawdziwym symulatorem działań snajperskich. Osadzono go historycznie w ostatnich dniach II wojny światowej i czego by o tytule nie powiedzieć, jest on zapewne spełnieniem marzeń wszystkich miłośników campowania po kątach. Tu, jak nigdzie indziej do tej pory, będziemy musieli wyłącznie chować się za spalonymi tramwajami, krążyć po dachach, kombinować spod podwozi czołgów. Pierwsze godziny z grą wspominam źle. Czołgałem się jak głupi ulicami, gruzowiskami, przesmykami między na wpół zburzonymi kamienicami, w deszczu, błocie i nie wiem czym jeszcze, tylko po to, żeby znienacka zdjął mnie jakiś enkawudzista, którego przegapiłem na dachu. Ale z czasem, jak zacząłem dochodzić do wprawy, doszedłem także, o co chodzi w grze.

A zatem – nasz żołnierz ma na początku przydział misji. Odbiera od dowództwa mapę, na której zaznaczono precyzyjnie okolicę, oraz kolejne punkty do „odhaczenia". Trzeba pozbyć się czołgu, unieszkodliwić gniazda karabinów maszynowych, itp, a oprócz tego pozbyć się obstawy trasy naszego przemarszu, oczywiście. Czołganie się przez całą drogę nie ma kompletnie sensu. Po pierwsze, dlatego że nie wszędzie są wrogowie. Są oni zwykle koło kolejnych stacji na naszej mapie. Pomiędzy stacjami jesteśmy zwykle sami. Po drugie, na dole ekranu mamy wskaźnik żywcem wyjęty z MGS3, który pokazuje jak skuteczny jest nasz aktualny kamuflaż.

→| RESPEKT, BRACIE

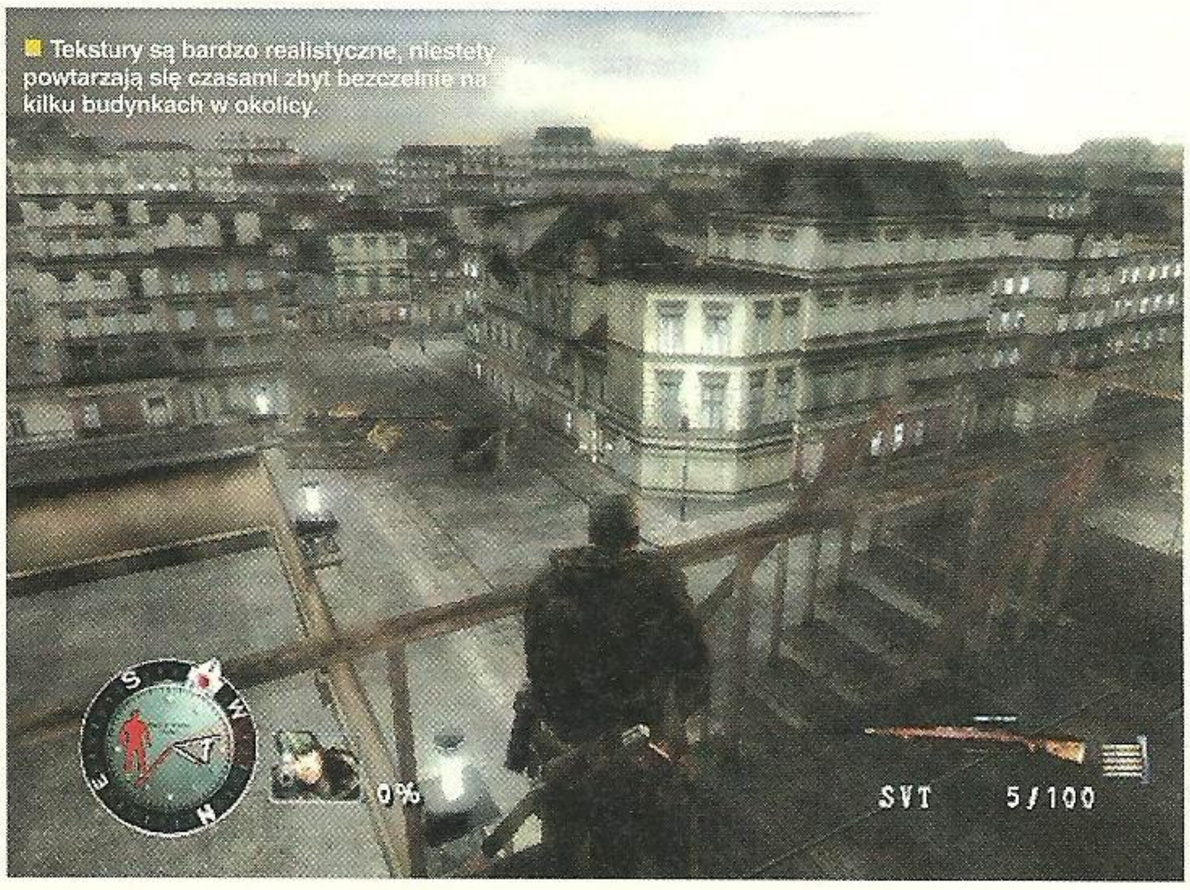
Świetny jest też w **Sniper Elite** klimat całej zabawy. Chłopaki, którym czyścimy drogę są nam raczej wdzięczni. Poklepują nas po ramieniu, nazywają Okiem Orła i w ogóle rządzimy. Tym bardziej, że nie musimy wcale wspierać ich za pomocą broni snajperskiej. Możemy zbierać różne inne gnaty, a to głównie grabiąc zwłoki. Zacznijmy od prostych narzędzi. Pierwsze z nich to kamień – za jego pomocą można wyciągać z ukrycia pochowanych wrogów, którzy zawsze chętnie pójdą sprawdzić, co to tam tak puka za rogiem. I jak sprawdzają, okazuje się, że to ołów puka im do mózgu. Następnie można sobie nazbierać granatów. To już w wiadomym celu. Można także zabierać przeciwnikom pistolety, karabiny, apteczki, a nawet trotyl, którym da się rzucać niepostrzeżenie w różne miejsca, a kiedy potem do niego wypalimy, eksploduje generując mini-apokalipsę. Wielkość tej apokalipsy wiąże się nierozerwalnie z ustawieniami, jakich dokonamy w opcjach. Najpierw są cztery poziomy trudności w grze. Na każdy z nich wpływa pięć czynników: grawitacja, wiatr, pozycja i tętno. Im wyżej sobie wszystko ustawimy, tym bardziej realistycznie fizyka świata gry nas potraktuje. Najwyższy poziom jest dla prawdziwych twardzielców i sam się jeszcze na niego nie odważyłem, ale spodziewam się, że z krwi i kości miłośnik lunety oraz karabinu nie odmówi sobie przyjemności. Tym bardziej, że naprawdę dobre trafienie powoduje genialnie satysfakcjonujące efekty wizualne. Można na przykład wystrzelić przeciwnikowi mózg na ścianę za nim, albo na spokojnie wysadzić w powietrze czołg, a to trafiając precyzyjnie w nakrętkę baku z benzyną. Wesołej zabawie nie ma tu więc końca!

→| JA, Z KOLEGĄ...

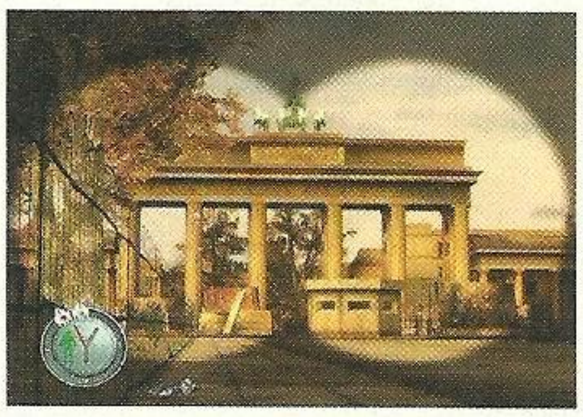
Jest także tryb dla kilku graczy. W pierwszej formie to kooperacja, która naprawdę szkoli w graczach umiejętność porozumiewania się, osłanianie i wymuszanie na wrogach zmiany pozycji. Doskonale rozwiązana kwestia współpracy i o to chodzi. Jeśli przy tym ustawić sobie wysoki poziom trudności, rozrywka zaczyna być wyzywająca. Oprócz trybu współpracy mamy także możliwość popykania w deathmatche. I tu, przyznam, podszedłem do wszystkiego nieco z obawą. Uznałem, że skoro to gra dla snajperów, to ludzie będą raczej leżeć i czekać na okazje. Nic z tych rzeczy – już pierwsze mecze ujawniły, że raczej wszyscy łakomią się na pozostałości z trupów zabitych wrogów. Najlepiej więc zabić kogoś i natychmiast biec na miejsce zbrodni, żeby przebobrować bagaż trupa.

Czyli co? Dobry symulator snajpera. Co prawda nie można skakać, ani wspinać się na przeszkody, ale łatwo do tego przywyknąć. Za to napięcie podczas gry buduje się doprawdy niemałe. Trafiony pomysł.

Grabarz ■ ■



■ Tekstury są bardzo realistyczne, niestety powtarzają się czasami zbyt bezczelnie na kilku budynkach w okolicy.



PlayStation.2

PS2 | Xbox | PC

Snajper, II wojna – klimat na maksa.

- **Wydawca:** Ubisoft
- **Producent:** Rebellion
- **Liczba graczy:** 1-2 (8)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.6

http://www.rebellion.co.uk/sniperelite.htm

PASUJE DO WERSJI NA PS2 I GAMECUBE

RESIDENT EVIL 4

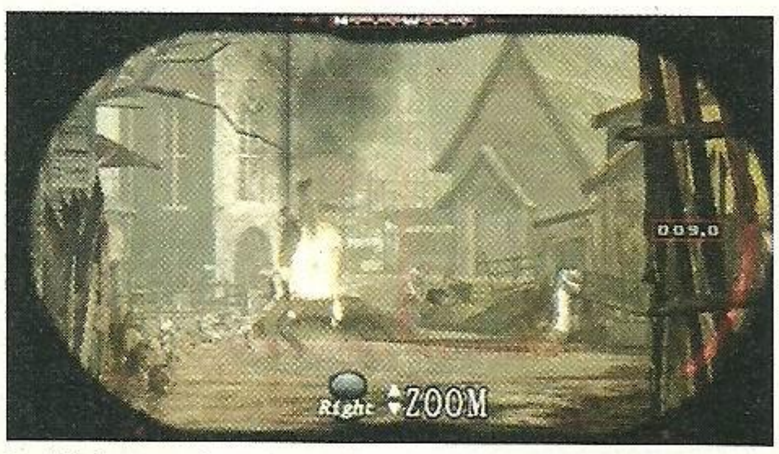
W TE ŚWIĘTA NIE BĘDZIE NOWEGO MGS'A, FINAL FANTASY I GRAN TURISMO. NA PS2 WRACA ZA TO NAJNOWSZA CZĘŚĆ UKOCHANEGO PRZEZ WSZYSTKICH HORRORU. SPECJALNIE DLA WAS OPIS RE4 Z SEKRETAMI I BONUSAMI.

PROLOG (CHAPTER 1-1)

Po wyjściu z samochodu ruszaj przed siebie ścieżką wśród drzew do najbliższego domu. Wejdź do środka i po scence zabij pierwszego w grze wroga. Kolejna scenka i oto hiszpańscy policjanci przenoszą się na łono Abrahama. Wejdź po schodkach na górę, weź amunicję i wyskocz przez okno. Po oczyszczeniu okolicy z przeciwników ruszaj dalej w kierunku wioski. W chatce po prawej stronie znajdują się skrzynki do rozwalenia i pierwszy save point. Idąc dalej drogą spotkasz wilka uwięzionego w potrzasku – oswobodź go. Kontynuuj marsz dalej, ale uważaj na pułapki – pomiędzy drzewami znajdują się linki, które poruszone zdetonują ładunki. Strzel w bombę (czerwone światełko), aby zawczasu wyeliminować zagrożenie. Oczyść chatki z przedmiotów i przeciwników, a następnie przejdź przez bramę do wioski. Po kilku krokach w nowej lokacji będziesz miał możliwość pobawienia się lornetką. Czeka Cię tu pierwsza większa przeprawa z wrogami. Wbiegnij do budynku po lewej stronie ogniska, tego z otwartymi drzwiami. Leon zabarykaduje się, a gdy skończy, wbiegnij szybko na górę. Ze ściany zdejmij shotgun, pozbieraj także wszystkie inne rzeczy, na które trafisz... Tak, dobrze słyszysz, to piła łańcuchowa, której posiadacz będzie starał się skrócić Cię o głowę. Cóż – teraz pozostaje już tylko obronić się przed naporem sił wroga. Gdy zabijesz odpowiednią liczbę przeciwników, rozlegnie się dźwięk kościelnego dzwonu, a wieśniacy opuszczą tą część wioski.

RESIDENT EVIL 4

Teraz możesz spokojnie wyczyścić całą mieścinę ze wszystkich przedmiotów, skrzynek i beczek. Gdy skończysz, udaj się ścieżką obok wieży w kierunku wyjścia. W jednej z chat znajduje się Alert Order. Wyjdź przez bramę. Po wytłuczeniu wszystkich przeciwników i zebraniu gratów wyjdź przez jedyne otwarte drzwi. Możesz także zacząć strącanie niebieskich medalionów – w sumie w grze znajduje się ich 15, a po zestrzeleniu 10 dostaniesz w sklepie specjalny pistolet za darmo, warto więc to zrobić. Idąc w dół ścieżką przygotuj się – wieśniacy zepchną z góry kamień i przed tobą pierwszy Quick Time Event. Przejdź przez tunel. Uważaj na pułapki – są tu ładunki wybuchowe i sidła. Wśród przeciwników znajdują się miłośnicy wynalazku Alfreda Nobla, przy odrobinie szczęścia mogą więc przetrzebić trochę własne szeregi. Wejdź do największego domu, przesuń szafę



i wejdź do nowoodkrytego pomieszczenia. Pora oswobodzić pewnego tajemniczego jegomościa...

UCIEKINIERZY (CHAPTER 1-2)

Po scence przerywnikowej (uwaga na QTE!) i gadce z Ingrid pora na spotkanie z najważniejszą dla powodzenia misji Leona osobą – sklepikarz wita cię, nieznajomy! Po załatwieniu spraw z handlarzem pora na kolejną ostrą przeprawę. Jest tu całkiem spora liczba przeciwników, na których nie ma jedynego słusznego sposobu. Musisz po prostu walczyć – możesz wykorzystać beczki, drabiny, zrzucać wrogów z kładek, itp. Celem jest zdobycie dwóch połówek emblematu – jedna znajduje się w skrzyni na dachu budynku zwieszającego się nad przepaścią, a druga w takiej samej skrzyni na szczycie ścieżki w skalnej ścianie. Po złożeniu emblematu możesz już otworzyć bramę. Wejdź do budynku. Po zabiciu pałętających się po korytarzu wieśniaków wyskocz przez okno. Uważaj na sidła oraz na rzucających dynamitem przeciwników. Oczyść okolicę ze wszystkiego co przydatne i ruszaj dalej, w dół do kanału. Możesz zapolować na ryby, jeśli brak Ci przedmiotów uzdrawiających, a gdy pozbierasz już wszystko wyjdź po drabinie na powierzchnię. Kieruj się cały czas ścieżką do przodu, aż dotrzesz do:

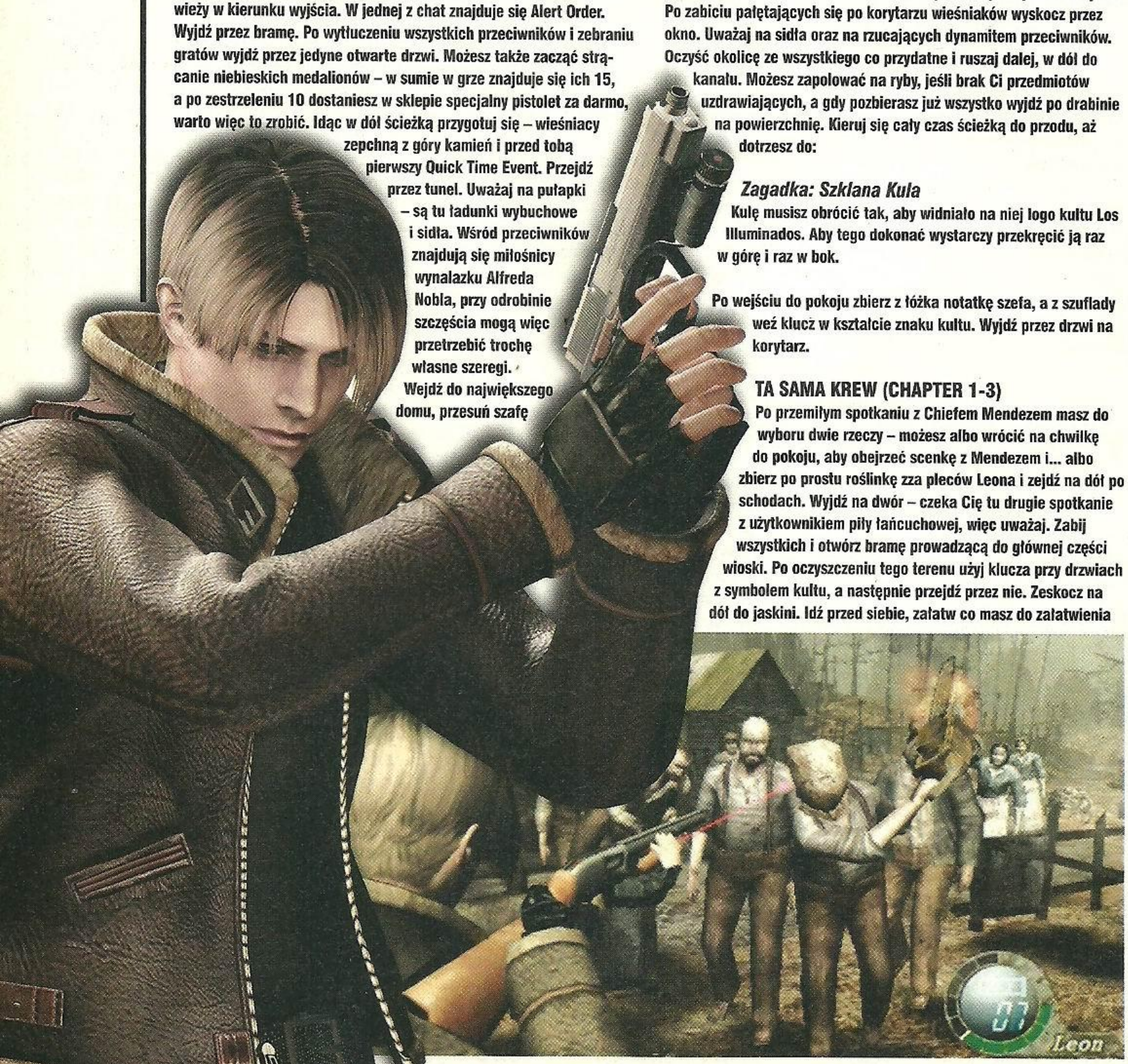
Zagadka: Szklana Kula

Kulę musisz obrócić tak, aby widniało na niej logo kultu Los Illuminados. Aby tego dokonać wystarczy przekręcić ją raz w górę i raz w bok.

Po wejściu do pokoju zbierz z łóżka notatkę szefa, a z szuflady weź klucz w kształcie znaku kultu. Wyjdź przez drzwi na korytarz.

TA SAMA KREW (CHAPTER 1-3)

Po przemiłym spotkaniu z Chiefem Mendezem masz do wyboru dwie rzeczy – możesz albo wrócić na chwilkę do pokoju, aby obejrzeć scenkę z Mendezem i... albo zbierz po prostu roślinkę zza pleców Leona i zejdź na dół po schodach. Wyjdź na dwór – czeka Cię tu drugie spotkanie z użytkownikiem piły łańcuchowej, więc uważaj. Zabij wszystkich i otwórz bramę prowadzącą do głównej części wioski. Po oczyszczeniu tego terenu użyj klucza przy drzwiach z symbolem kultu, a następnie przejdź przez nie. Zeskocz na dół do jaskini. Idź przed siebie, załatw co masz do załatwienia



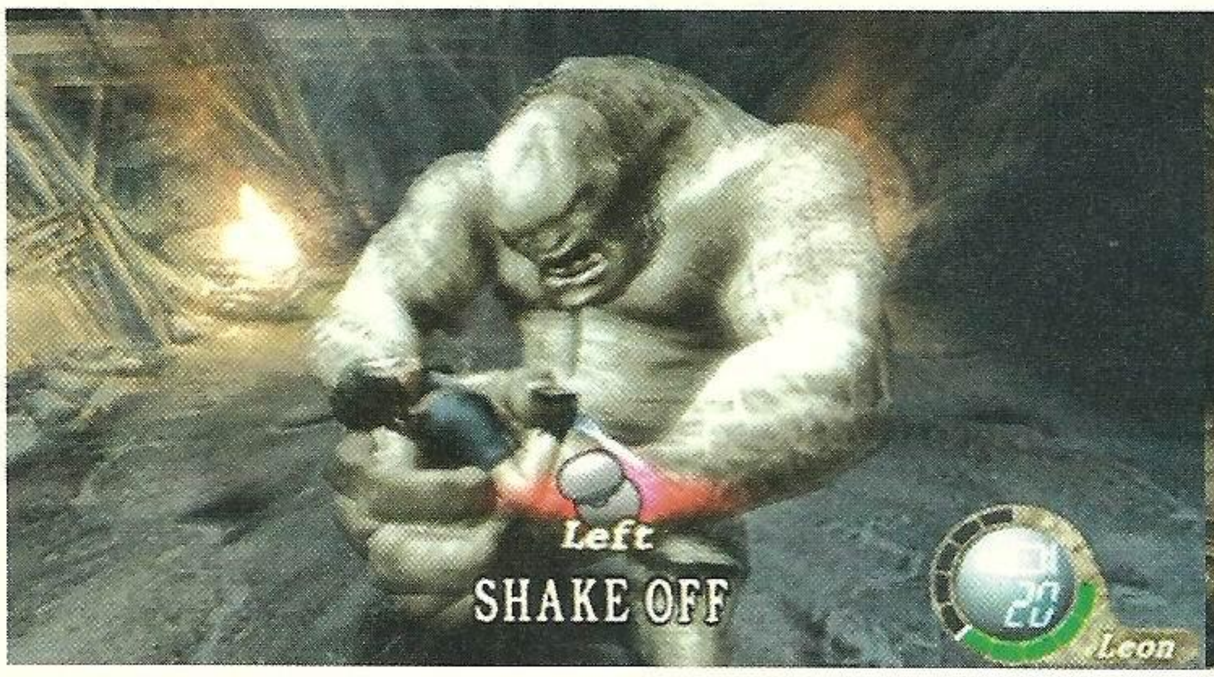
ZANIM ZACZNIESZ

PORADY OGÓLNE

Największym problemem w Resident Evil 4 może być brak amunicji. Jeśli chcesz ją oszczędzać – zastosuj kilka prostych trików. Wszystkie sidła rozwalaj nożem, aby nie marnować kul. To samo tyczy się rozwalania wszystkich skrzynek, dzbanków itd. Także leżący przeciwnik jest łatwym celem – dopóki nie wstanie używaj noża. Wykorzystuj drabiny – cięciami możesz zrzucać z nich przeciwników, co pozwoli Ci przejść kilka ciężkich walk bez marnowania amunicji. Wykorzystuj wszystko, co może Ci pomóc w wysłaniu wrogów do piachu – pułapki, wybuchowe beczki, dynamit rzucany przez przeciwników – musisz poznać dobrze rozkład każdej lokacji, a prędzej czy później nauczysz się układać ciekawe akcje. Pamiętaj także, że w wielu miejscach możesz zrzucać wrogów w przepaść. Nie dostaniesz co prawda za to kasy ani amunicji, ale kilkakrotnie takie szybkie posłanie przeciwnika w przepaść ułatwi Ci dalszą walkę. Rozwalaj wszystkie skrzynki, beczki i dzbanki, aby znaleźć możliwie jak najwięcej przedmiotów. Podczas samej walki poruszaj się – Ganados nie są specjalnie ruchliwi, więc korzystaj z ukształtowania terenu, aby przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę.

ZBIERANIE KASY

Bez pieniędzy w Residencie niewiele się zdziała. Tylko mozolnie zbierając kasę będziecie mogli pozwolić sobie na najlepsze zabawki czy ulepszenie już posiadanych. A biorąc poprawkę na to, że najciekawsze zabawki, jak Infinite Launcher, kosztują, bagatela, okrągły milionik, należy się do gromadzenia gotówki mocno przyłożyć. Podstawowym jest oczywiście pytanie, czy da się zebrać milion peset już przy pierwszym podejściu, i na szczęście odpowiedź brzmi: tak. Jeśli będziecie stosować się do kliku podstawowych zasad nie będzie problemem zakończenie rozgrywki z około 1,2 mln w walucie i kilkoma ciekawymi elementami wyposażenia. Kup wszystkie mapy skarbów od kupca i metodycznie je zbieraj, a przed sprzedażą skarby koniecznie łącz – znacznie podbijesz ich wartość. Wygraj też wszystkie nakrętki na strzelnicy – za każdy ukończony rząd kupiec wypłaci sowity bonusik. Nie kupuj Attache Case L – M spokojnie wystarczy do czasu zdobycia XL, a zaoszczędzisz 40,000. Na początku nie upgrade'uj żadnej broni poza TMP – poczekaj, aż będziesz miał ostatnią broń danego typu (karabin – Semi-auto Rifle, shotgun – Striker, itp.). Grę ukończysz z TMP w wersji Exclusive, największą walizką, kamizelką i wszystkimi mapami, a za resztę kasy będziesz mógł kupić cacko pokroju Infinite Launchera – od tego momentu kasę zarabiać będziesz mógł jeszcze szybciej.



z kupcem i dalej prosto, aż do drabiny, którą wyjdziesz na powierzchnię. Następnie przejdź przez cmentarz, oczyszczając go z wrogów, a potem do drzwi kościółka, które okażą się, niestety, zamknięte. Z tyłu kościoła znajduje się jeden ze skarbów, a że do jego zdobycia konieczne jest rozwiązanie zagadki, wyjątkowo podam sposób.

Zagadka: Kościelna wskazówka

Sprawa jest dość prosta. Na cmentarzu znajdują się trzy groby bliźniaków – pokrętłem musisz podświetlić trzy symbole znajdujące się na nich. Rozwiązaniem może być np. 3-3-3-4-4-4-3.

Gdy uporasz się z zagadką ruszaj dalej drogą przy kościele. Jeżeli podczas swojej wizyty na farmie zająłeś się strzelaniem do niebieskich medalionów, to teraz będziesz mógł zestrzelić resztę z nich i podczas następnej wizyty odebrać od kupca Blacktail – całkiem fajny pistolet, a do tego za darmo! Idź kładką cały czas przed siebie, w chatce po lewej będzie kolejna notatka, a po wejściu do następnej miejscówki i zebraniu wszystkich sprzętów, możesz udać się schodkami w dół do kupca. W następnej lokacji wieśniacy spróbują powtórzyć numer z głazem, więc bądź gotów na QTE. Ta bagienna miejscówka nie będzie wcale łatwa – będzie tu wielu przeciwników, ale jeśli wykorzystasz przeciw nim porozmieszczane tu pułapki, nie powinieneś mieć większych problemów, choć pewnie trochę się nabiegasz. Idź dalej do następnej lokacji, a w niej idź prosto przed siebie – zobaczysz w akcji swojego następnego przeciwnika: Del Lago. Wróć do bramy i pójdź ścieżką prowadzącą nad jezioro. W chatce jest save point, a kiedy już będziesz gotów pakuj się na łódkę i płyń przed siebie.

BOSS: DEL LAGO

Del Lago jest o tyle wrednym dziadem, że trzeba go zabić harpunami – nie ma innej metody. Poza tym często wyrzuca Leona z motorówki, a wtedy nasz heros to typowy one-timer – jedno dziabnięcie i po jabłkach. Sama walka nie jest jednak skomplikowana. Na początku nie daj się wmanewrować w pływające śmieci, a potem rzucaj harpunem ile wlezie. Po wypadnięciu z motorówki z całych sił mashuj w podany przycisk pamiętając, że Leon ma tym dalej od motorówki im mniej ma energii, więc gdy jest na „jednego strzała" szanse dopłynięcia drastycznie maleją. Po kilku/kilkunastu przyjętych w grzbiet harpunach Del Lago pójdzie na dno, a Ciebie czeka jeszcze ostatnia masherska akcja, by nie udać się tam razem z nim.

TAJEMNICZE OBJAWY (CHAPTER 2-1)

Po scence wyjdź z chatki i jeszcze raz zapakuj się do motorówki. Cel już powinien być widoczny – dwie niebieskie latarnie wskazują umieszczony w dziwnym miejscu straganik kupca. Po wejściu przepchnij skrzynię stojącą po lewej stronie, następnie po drabinie wejdź na dach, gdzie do przesunięcia czekają jeszcze dwie. Zbierz wszystko, załatw sprawunki i wracaj skąd przypłynąłeś. Teraz wreszcie możesz przejść przez bramę obok chatki i pokonać pierwszego Don Pedro. Tego typu paskudztwa będą Ci od teraz towarzyszyły aż do końca gry. Dalej kieruj się prosto przed siebie, przeskocz przez śluzę, potem przez zerwany mostek i zejdź po linie na dół. Teraz musisz przedostać się na drugi brzeg – w tym celu zestrzel 3 pudła wiszące nad wodą. Gdy się na nim znajdziesz wejdź po drabinie i przesuń dźwignię, a następnie skieruj się do jaskini pod wodospadem eliminując po drodze wszelką hołotę. Ze środka zabierz insygnia i przejdź przez drzwi. Motorówką dostaniesz się do kupca, u którego już raz byłeś. Dokonaj wszelkich zakupów z myślą o pojedynku z bossem, a po wyjściu z podziemi skieruj się w lewo. Tu czeka na ciebie...

BOSS: EL GIGANTE

Cóż – sprawa jest prosta. Masz wyrzutnię rakiet – jeden strzał i po bólu. Nie masz? Polecałbym, podobnie jak na wszystkich bossów, dopasione TMP. El Gigante ma kilka ataków, które potrafią poważnie uszczuplić zapas energii, jest jednak wolnym i ociężałym klocem. Podstawowa akcja na każdego giganta to przebiegnięcie pod jego nogami i wypłacenie mu w plecy konkretnej serii. Gdy gigant zostanie trochę naprany przysiada na ziemi, a wówczas Leon musi wskoczyć na niego i pochlastać wystające mu z pleców paskudztwo. Po kilkunastu takich dziabnięciach wielkolud się wysypie. Uważaj, żeby nie przygniótł Cię padając. Jeśli pomogłeś wilkowi na początku gry przybiegnie podczas tej walki Ci pomóc, ale nie liczyłbym zbytnio na niego. Pamiętaj, że w chatkach i na wózku przy ścianie leży kilka bardzo przydatnych przedmiotów.

Gdy pokonasz El Gigante kieruj się dalej w stronę kościoła. Przy wejściu będą na ciebie czekały trzy niezbyt przyjazne wilki, na które polecałbym granat. Wejdź do kościoła, a potem po drabinie na piętro. Przeskocz na żyrandol, a stamtąd na drugą stronę.

Zagadka: Trzy kolory

Musisz ułożyć z kolorów podstawowych symbol widoczny pośrodku. W tym celu trzeba obrócić czerwony reflektor dwa razy, zielony trzy razy, a niebieski raz.

Kraty uniosą się, a Ty możesz wreszcie wejść do niedostępnego do tej pory pomieszczenia. Poznajcie się: graczu, to jest Ashley, Ashley – oto gracz. Razem z dziewczyną wyjdź z pokoju, zeskocz tam, gdzie wchodziłeś po drabinie i złap ją, ponieważ sama nie zejdzie. Skieruj się do wyjścia.

UCIEKAJĄCA PANNA MŁODA (CHAPTER 2-2)

Wyjdź przez drzwi, aby znów znaleźć się przed kościołem. Czeka tu na Was grupka wieśniaków. Zadaniem jest dostanie się z powrotem na farmę. W tym celu musisz cofnąć się podziemnym przejściem do głównej części wioski, a stamtąd kierować się drogą obok wieży. Uważaj, bo wieśniacy wszędzie porozkładali sidła, sami też zresztą nie będą witać Cię z otwartymi ramionami. Gdy dojdziecie na farmę, wydaj Ashley rozkaz schowania się w skrzyni – nie będzie przeszkadzała podczas wyrzynki. Zawołaj ją, gdy już wszystkich rozwalisz; wejdźcie na piętro domu, przejdźcie kładką nad płotem i zeskocz na dół, nie zapominając złapać dziewczyny. Prezydencka córa świetnie sobie poradzi z otwarciem bramy, gdy przerzucisz ją na drugą stronę. W następnej lokacji radzę dobrze zaopatrzyć się u kupca, a gdy będziesz już gotów przejdź na drugą stronę mostu. W domu zacznij od zabarykadowania wszystkich drzwi i okien. Podczas walki uważaj na Luisa – sprawa może zakończyć się dość nieprzyjemnie, gdy go postrzelisz. Nie ma na tę walkę żadnej reguły – musicie obronić się przed naporem Ganados. Newralgicznym punktem są schody, choć obrona piętra wiąże się także z odpychaniem drabin, przez które będą wchodzić przeciwnicy. Luis czasem sypnie jakimś przedmiotem, amunicja i ziółka porozrzucane są także po całym domku, więc czas do złamania pierwszej barykady możesz wykorzystać na zebranie tych rzeczy. Przydadzą się.

NA ROZSTAJU DRÓG... (CHAPTER 2-3)

Po zebraniu wszystkiego, co zostało po atakujących wieśniakach i załatwieniu interesów z kupcem wejdź do chatki, obok której stoi. W środku znajdziesz dokument, który opisuje dwie możliwe drogi przejścia dalej. Możesz wybrać dowolną z nich. Osobiście polecam przejść obydwie, choćby po to, by zebrać wszystkie skarby. Bramy otwiera się za pomocą umieszczonej między nimi dźwigni. Zacznijmy od lewej.

ŚCIEŻKA LEWA

Przed tobą obóz Ganados. Sprawa jest o tyle ciężka, że prawdopodobnie po obronie domu nie masz zbyt wiele amunicji. Podstawą jest stałe ukrywanie Ashley w kontenerze – w całym obozie są ich trzy. Blisko wejścia znajduje się też wóz, który możesz wysadzić w powietrze. Wykorzystuj porozmieszczane wszędzie drabiny i zbieraj skrupulatnie przedmioty. Po wyczyszczeniu pierwszej części obozu musisz zeskoczyć z rusztowań na dół. Lepiej, żebyś miał trochę amunicji, przed tobą bowiem dwójka z piłami łańcuchowymi. Jedna z pań nosi przy sobie klucz, który umożliwi przedostanie się do dalszej części obozowiska. Zaraz po otwarciu furtki, po prawej stronie znajdować się będzie chatka z kilkoma przydatnymi przedmiotami. Potem pozostaje już tylko przeć naprzód i oczyścić obóz do reszty z przeciwników. Gdy to zrobisz odrygluj drzwi, ale jeśli chcesz zaliczyć obie drogi, to zamiast przez nie przechodzić zawołaj Ashley i cofnij się do dźwigni otwierającej dwie bramy w poprzedniej lokacji. Teraz przesuń dźwignię w prawo.

ŚCIEŻKA PRAWA

Ta trasa jest o tyle łatwiejsza, że występuje tu tylko jeden przeciwnik, choć niestety potężny – El Gigante. Cała lokacja ma kształt litery L i przedzielona jest w dwóch miejscach ścianami z bali. W ścianach znajdują się opięte łańcuchami drzwi, które musisz otwierać. El Gigante ruszy na Ciebie dopiero gdy będziesz w pobliżu pierwszej ze ścian. Jeśli nie masz amunicji, a masz za to wolne 30 tysięcy peset nie ma strachu – możesz kupić Launchera od kupca i położyć kolosa jednym strzałem. Jeżeli natomiast nie chcesz wydawać kasy możesz spróbować zabić go przy użyciu zwykłej broni. W pierwszej i drugiej części lokacji znajdują się także wielkie głazy, które możesz zrzucić na giganta, jest to jednak dość trudne i osobiście wolę już przeznaczyć trochę gotówki na wyrzutnię. W drugiej części miejscówki, za pierwszymi drzwiami, znajdują się dwa domki. W obu są przydatne przedmioty, ale w drugim znajduje się też klucz do ostatnich drzwi w tej lokacji. W czystej teorii nie musisz więc giganta nawet zabijać – można po prostu przed nim uciec.

ON THE ROAD AGAIN...

Niezależnie od tego, którą drogę wybrałeś, trafisz do tego samego miejsca. Zbierz dokładnie wszystkie przedmioty z domu i okolicy, kup też u handlarza Rifle. Nie musisz inwestować w żadne dodatki czy usprawnienia – snajperka będzie nam potrzebna dosłownie kilka razy, a i tak będziesz musiał wymienić ją w końcu na nowszy model. Bogato zdobiona brama to wyjście z wioski, ale na razie nie możesz jej jeszcze otworzyć. Idź więc drogą do stacji kolejki linowej. Zanim wsiądziesz do wagonika zdejmij ze snajperki Ganados stojących na dachach po prawej stronie kolejki. Gdy już nikogo więcej nie będziesz mógł stąd zabić, wsiądź do gondoli i uważnie obserwuj wagoniki jadące w górę – będzie nimi jechać całkiem zacna grupa wieśniaków. Postaraj się jednym strzałem zdejmować całą załogę danego wagonika – przeciwnicy będą spadać w przepaść. Gdy dojedziesz na sam dół przeszukaj dokładnie pomieszczenie kontrolne, a następnie zejdź po schodach. Idąc prosto przed siebie trafisz do wydrążonego w skale tunelu, który oczyść z wrogów i przedmiotów. Następnie wróć do schodów i zejdź jeszcze niżej. Zaopatrz się wedle potrzeb u handlarza i przejdź do następnej lokacji. Ścieżką dojdziesz do opuszczonego budynku. Wejdź do środka.

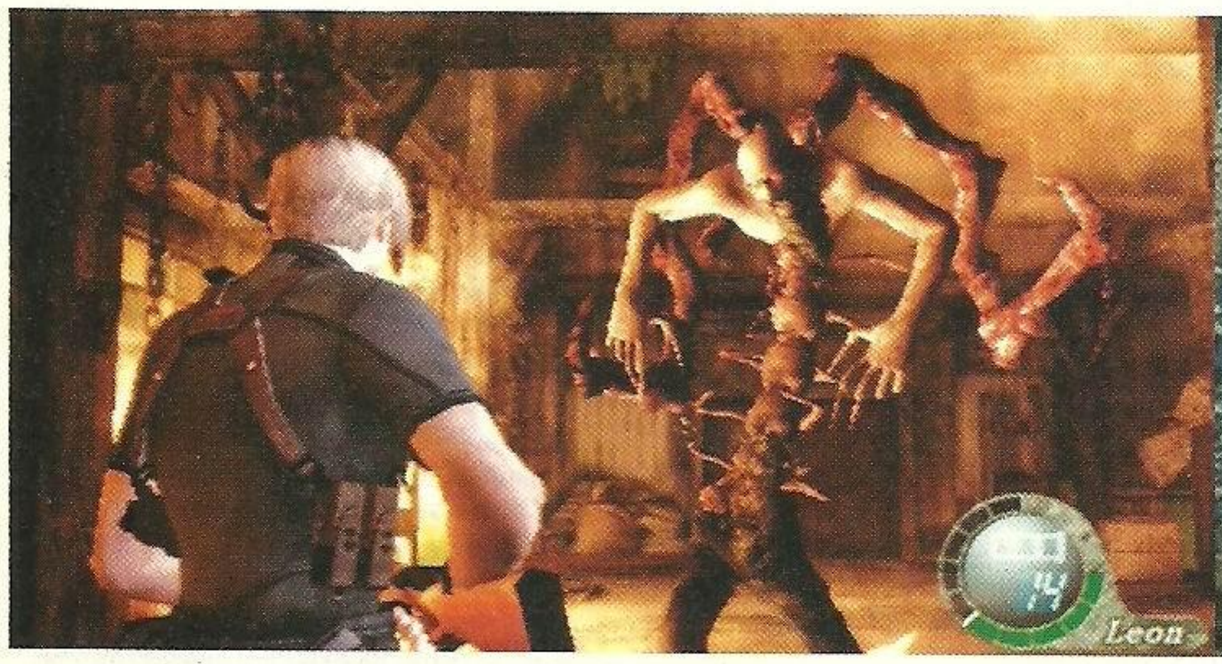
BOSS: BITORES MENDEZ

Walka z bossem zaczyna się od scenki przerywnikowej z pojedynczym QTE, więc radzę uważać. Na pierwszą formę bossa znakomicie działają wszelkiego rodzaju granaty. Forma druga jest trochę bardziej niebezpieczna, ponieważ jest wytrzymalsza i zdecydowanie bardziej mobilna. Pętak potrafi skakać po belkach na obu piętrach, dlatego nigdzie nie jesteś bezpieczny. Na szczęście nie jest to jakoś specjalnie trudny boss, a ciągły ogień z dopasionego TMP szybko wyśle go do piachu. Po walce weź sztuczne oko i przedmioty zarówno z dolnego, jak i górnego piętra. Gdy skończysz, wyjdź przez dziurę w ścianie.

Wróć do stacji kolejki i pojedź na górę. Teraz możesz otworzyć już wielką bramę. Przygotuj od razu snajperkę. Po kilku krokach w górę drogi ruszy na ciebie ciężarówka rozjeżdżając stojących tam wieśniaków. Musisz zabić kierowcę – strzał ze snajperki w baniak szofera rozwiązuje problem. Z ciężarówki zabierz kasę i biegnij cały czas w górę. Usłyszysz dźwięk otwieranej bramy i goniących Cię wieśniaków. Nie musisz z nimi walczyć – gdy pobiegniesz prosto przed siebie trafisz do zamku, gdzie żaden wieśniak już za tobą nie wejdzie.

KING OF MY CASTLE (CHAPTER 3-1)

W pierwszym pomieszczeniu możesz zebrać kilka przydatnych przedmiotów i załatwić sprawunki z handlarzem. Gdy skończysz, udaj się po schodach na górę. W tej lokacji czekają na Ciebie cztery katapulty i kilku mnichów. Katapulty możesz wysadzać je w powietrze – wystarczy trafić w beczkę stojącą obok. Gdy dotrzesz na szczyt murów i po katapultach (ani przeciwnikach) nie będzie już śladu, pora wejść do zamku. Za pomocą korby wyciągnij armatę na szczyt wieży i strzel – po bramie nie zostaną nawet drzazgi. Przejdź przez wyrwę, załatw co masz do załatwienia z kupcem i przejdź przez następne drzwi. Zdejmij ze ściany platynowy miecz i wbiegnij na górę zabijając przeciwników. Skręć w lewo, zdejmij ze ściany złoty miecz i zastąp go platynowym. Teraz musisz odwiesić złoty na właściwe miejsce. Przy okazji czeka Cię ciężka przeprawa z przeciwnikami – uważaj, aby nie buchnęli Ci sprzed nosa Ashley. Gdy skończysz przejdź przez nowoodkryte drzwi i idź przed siebie. Po scence przerywnikowej wejdź w drzwi przed sobą i zgotuj przeciwnikom piekło na ziemi. Gdy wszystkich już wybijesz idź do pomieszczenia na końcu korytarza, zabierz stamtąd klucz do zamkowej bramy, ale uważaj – grupka kultystów będzie chciała Ci przeszkodzić. Po jatce otwórz bramę i wejdź do środka. Po kilku krokach spotkasz Ramona Salazara. Aby móc za nim podążyć będziesz musiał skompletować trzy części płaskorzeźby i umieścić ją na ścianie. W tym celu udaj się do drzwi po prawej. Po lewej stronie są zamknięte na razie drzwi do więzienia, po prawej natomiast wisi na ścianie portret Saddlera – ukryto za nim trochę kasy. Biegnij dalej i zdejmij ze ściany notatkę, a następnie z obrazu obok zbierz klucz do więzienia. Wejdź do środka zostawiając Ashley na zewnątrz i wejdź do celi Garradora, lecz jak tylko się poruszy uciekaj. Garrador jest ślepy, ale ma doskonały słuch, usłyszy więc strzały czy bieganie. Jeśli będziesz jednak zachowywał się spokojnie powinien tylko chodzić i nie zauważać Cię. Można go zabić tylko niszcząc Plagę na jego plecach – kiedy obierze sobie Ciebie za cel, rozpędzi się i wbije szpony w ścianę, to znakomity moment, aby wypalić w nią z shotguna. Możesz też liczyć na to, że po prostu chodząc odwróci się do ciebie plecami, a także spróbować strzelić w dzwony, choć ja akurat za tym rozwiązaniem nie przepadam. Możesz go także olać, chodzi bowiem tylko o przestawienie dźwigni w jego celi. Gdy to zrobisz wybiegnie kilku przeciwników – zabij ich i przejdź pomiędzy wyłączonymi rzeźbami. Wejdź do następnej lokacji. Czeka Cię tu jedna z trudniejszych akcji w całej grze. Do pokonania jest tu bardzo wielu przeciwników, na których nie ma złotego środka



SEPARATE WAYS (TYLKO PS2 – BONUSOWE MISJE ADY)

ROZDZIAŁ 1 – UDERZ W DZWON

Gra rozpoczyna się w głównej części wioski. Zabij nacierających przeciwników i rozpocznij przeszukiwanie lokacji w poszukiwaniu przedmiotów. Pamiętaj, że przeciwnicy się nie kończą i pełnią tylko funkcję przeszkadzajki, więc nie baw się z nimi godzinami, bo na nic się to nie zda. Gdy będziesz chciał ruszyć dalej, użyj grapple guna do dostania się na dach budynku przy ognisku i zbierz stamtąd klucz. Zeskocz na dół, podejdź do drzwi z symbolem kultu i otwórz je za pomocą nowego znaleziska. W środku załatw sprawunki u handlarza, a następnie zeskocz na dół do korytarza. Zabij tu wszystkich przeciwników i pozbieraj wszystko dokładnie, a gdy będziesz gotów udaj się w stronę cmentarza. Czyszcząc wszystko z przeciwników i przedmiotów kieruj się w kierunku miejsca pierwszego pojedynku z El Gigante. Zabij wrogów i zbierz zielony kamień z ziemi. Udaj się z nim na tyły kościoła, gdzie rozwiąż identyczną, jak w scenariuszu Leona zagadkę (rozwiązanie to 3-3-3-4-4-4-3). Wyjmij insygnia, a w ich miejsce połóż zielone świecidełko. Teraz możesz już wejść do kościoła. W kościele „posprzątaj", a następnie rozwiąż zagadkę z kolorami (tym razem rozwiązanie to czerwony reflektor trzy razy, zielony jeden raz, a niebieski dwa razy). Rozlegnie się dźwięk dzwonu...

ROZDZIAŁ 2 – URATUJ LUISA

Zaczynasz w domu szefa Mendeza. Wyjdź przez jadalnię i zatłucz przeciwników. Kontynuuj swój przemarsz przez główną część wioski, potem przez farmę aż do domu, lokacji w której jako Leon uwolniłeś Luisa. Po drodze według własnego uznania zabijaj przeciwników, ale przedmioty zbieraj dość skrupulatnie – powinieneś mieć małe co nieco w zanadrzu. Do samego domu co prawda się nie dostaniesz, ale możesz wejść do drugiego, znajdującego się nieopodal. Po scence przerywnikowej zamknięte dotychczas drzwi staną otworem. Oczyść go z przeciwników i przedmiotów, a następnie wróć do domu Mendeza. Po dojściu do celu obejrzysz sobie scenkę przerywnikową, która zakończy się QTE, więc uważaj. Tym razem jesteś w pobliżu dolnej stacji kolejki linowej. Zabij wrogów, zbierz przedmioty, a następnie wejdź do budynku stacji i zbierz klucz. Teraz zejdź schodami na sam dół i otwórz zamkniętą bramę prowadzącą do domu, w którym Leon walczył z szefem wioski. W tym samym domu musisz teraz zabić specjalistkę z piłą łańcuchową, która pozostawi po sobie klucz do kolejki linowej. Zbierz przedmioty i wracaj do budynku stacji odpalić maszynerię. Gdy już wszystko zacznie działać pojedź kolejką na górę i przeskocz za pomocą grapple guna do lokacji, w której występował El Gigante. Wyczyść ją dokładnie z przedmiotów, jest tu bowiem wiele przydatnych rzeczy, a następnie ignorując wielkoluda udaj się do lokacji, w której Luis z Leonem właśnie skończyli odpierać atak Ganados na chatkę.

ROZDZIAŁ 3 – ODBIERZ PRÓBKĘ OD LUISA

Zaczynasz w labiryncie, w miejscu gdzie Leon zdobył drugą połówkę kamienia. Dokładnie wyczyść całą lokację – jest tu sporo rzeczy, choć samej walki też niemało. Bramę otworzą dopiero nadbiegające posiłki, więc walki nie unikniesz. Po opuszczeniu labiryntu udaj się przez bramę na zewnętrzne mury. Tam wybij wszystkich i spróbuj otworzyć drzwi do małego pomieszczenia – okażą się zamknięte, ale będziesz mógł dostać się do środka za pomocą grapple guna. Weź stamtąd złotą klepsydrę i inne przedmioty, a następnie udaj się dalej wzdłuż murów i wejdź do zamku. Skręć w lewo do małego magazynu, gdzie oprócz przedmiotów będzie też kupiec. Dalej przez drzwi do jadalni, w której zabij przeciwników i do pokoju obok ze skrzynią na postumencie. Teraz nastąpi powtórka z rozrywki – krata, Garrador i kultyści dookoła. Cóż – na początek polecam granat, ale zanim zaczniesz walkę, obejrzyj skrzynię i umieść klepsydrę na należytym miejscu. Gdy już wszystko tu załatwisz skieruj swe kroki do drzwi, w których podniosła się krata. Omiń walczącego Leona strzelając tylko do przeciwników którzy zagrażają twojej ucieczce – nie musisz ich nawet zabijać. Przebiegnij prosto kładką, dalej przez drzwi na wprost, przez korytarz aż do komnaty, w której przetrzymywano Ashley. Po kilku krokach obejrzysz kolejny filmik...

ROZDZIAŁ 4 – NIE DOPUŚĆ DO ZABICIA LEONA

Zaczynasz w tunelu, przez który Leon z Ashley jechali buldożerem. Omiń pierwszą grupkę przeciwników, wbiegnij do pomieszczenia za nimi i użyj grapple guna, by dostać się na skrzynki – stąd możesz bezpiecznie prowadzić ogień. Później ruszaj dalej tunelem, wejdź do drugiego pomieszczenia, wyjdź z niego drugimi drzwiami i tu także wszystkich wyrżnij. Możesz użyć grapple guna, aby dostać się na rury nad pożarem i wejść do szybu wentylacyjnego i dostać się w okolice wraku, by pozbierać bonusowe przedmioty. Gdy skończysz, idź do końca tunelu i wciągnij się na kładkę nad drogą, a potem przejdź przez drzwi. Idź wzdłuż ściany zbierając wszystko, po filmiku rzuć granat w tłum wrogów i uważaj, aby nie zabiły Cię karabiny. Rozpracuj ich system strzelania, a nic ci się nie stanie, jeśli będziesz chował się za kontenerami. Zbierz leżący nieopodal niebieski klucz i cofnij się do wieżyczki, którą rozwal wszystkie karabiny i działa na okręcie. Gdy skończysz, idź tam, gdzie leżał klucz, wejdź po drabinie, zdejmij ze snajperki przeciwników na statku i wsiądź do windy. Po wyjściu na pokładzie statku i oczyszczeniu go z wrogów wejdź po drabinie na górę, następnie po schodach i dalej cały czas przed siebie. Tuż przed tobą wyrośnie kolejna wieżyczka – użyj grapple guna, aby wciągnąć się na rusztowanie powyżej, weź czerwony klucz, a następnie dzięki swojej zabawce przetransportuj się na drugą stronę doku. Tam użyj działa do zniszczenia wszystkich (choć już po pierwszym rozpocznie się odliczanie) dział i wieżyczek.

– po prostu walcz. Gdy już wszystkich rozwalisz, zbiegnij po schodach i wejdź do pokoju. Stań na jednej z płyt, wydaj polecenia Ashley, aby tam została, a samemu przejdź na drugą z nich. Uważaj, bo po tym pojawi się nowa grupa przeciwników do rozwałki, weź także pod uwagę, że mogą oni wskoczyć do Ciebie przez dziurę w suficie. Po pokonaniu drugiej fali wrogów udaj się na górę i każ Ashley użyć korby do opuszczenia schodów. Gdy tylko schody dotkną ziemi, wysypie się na Ciebie kolejna grupka przeciwników. Rozwal wszystkich, pozbieraj przedmioty i podsadź Ashley tak, by mogła podnieść dwa podesty przy pomocy korb na podwyższeniu. Musisz ją osłaniać, a jednocześnie uważać na atakujących przeciwników. Gdy dziewczyna upora się z zadaniem podbiegnij do podestu, aby mogła zeskoczyć, a następnie nową drogą uciekaj z tego niegościnnego miejsca. W następnej lokacji możesz zapisać grę, znajduje się tu także pierwsza ze strzelnic. Idź dalej prosto korytarzem, aż po scence przerywnikowej Leon ponownie zostanie sam. Po rozmowie z Salazarem udaj się bocznymi drzwiami do kanałów.

STARZY ZNAJOMI (CHAPTER 3-2)

Podążaj kanałami cały czas, zbierając porozrzucane graty, aż spotkasz nowy rodzaj przeciwnika – Novistadory. Novistador to wredna małpa – nie jest może specjalnie wytrzymały, ale za to szybki, może przemieszczać się zarówno w powietrzu, jak i chodząc po ścianach, a do tego potrafi zrobić się niewidzialny. Walka z większymi grupami potrafi być dość upierdliwa, ponieważ lubią atakować od tyłu. Na końcu korytarza możecie zabić jednego (nawet jeśli jest niewidzialny zauważycie, że celownik coś namierzył), natomiast w głębokim basenie czeka jeszcze dwóch takich popaprańców. Kilim, zbierz rzeczy i przejdź do następnego pomieszczenia. Tutaj także zaatakują nowi znajomi, występujący w całkiem zacnej ilości. Nie ma innej recepty niż po prostu walka. Spenetruj dokładnie wszystkie cele, a następnie skręć w boczny korytarz. Na końcu tej odnogi znajdziesz sterownię, w której osuszysz zbiornik przy pomocy zaworu. W drodze powrotnej w korytarzu znów zaatakują cię niewidzialne upierdliwce, po ich pokonaniu zeskocz do osuszonego zbiornika i idź przed siebie, a potem schodkami w górę. Tu zabij ostatniego z wrogów i przejdź przez drzwi. Sekcja z toporami jest dość prosta i nie powinna sprawić nikomu żadnych trudności. Po drabinie wejdź na górę, a potem rozpraw się z kultystami na dole – proponuję granat. Możesz zeskoczyć i pozbierać pozostawione przez nich skarby, po drabinie wrócisz z powrotem na górę. Przeskocz na żyrandol, a potem na drugą półkę, skieruj się w prawo i powtórz tą akcję. Przerzuć dźwignię, by podnieść kraty, zeskocz na dół, wbiegnij po schodach do handlarza i zrób zakupy. Gdy załatwisz już sprawunki, wejdź w drzwi obok. Ze stołu weź memo i wejdź do następnego pomieszczenia. Największym zagrożeniem na początku są niewątpliwie kusznicy na podwyższeniu w oddali. Zdejmij ich w pierwszej kolejności, a następnie zajmij się pozostałymi przeciwnikami. Możesz wykorzystać stojące w tym pomieszczeniu beczki. Następnie wejdź w drzwi po lewej stronie, po schodach wejdź na górę, zabij przeciwników i rusz balkonem w stronę podwyższenia, na którym stali goście z kuszami. Natrafisz na zamknięte drzwi – pozostaje Ci tylko zeskoczyć na dół. W tym momencie drzwi się otworzą i główny zły pobiegnie balkonem w stronę, z której przybiegłeś, zatrzymując się w jednym miejscu. Trudno go tu zabić, choć jest to możliwe. Jeżeli nie uda Ci się to podczas tego postoju będziesz musiał puścić się za nim w pościg, co skończy się na dole pomieszczenia spotkaniem z wieżyczką strzelniczą. Czy zabijesz czerwonego podczas postoju, czy dopiero wysadzisz go z wieżyczki nie ma znaczenia – ważne, że upuści klucz, który pozwoli wyjść z tego pomieszczenia i dostać się do galerii. Zbierz tu wszystkie przedmioty i podejdź do postumentu pośrodku.

Zagadka: Ofiara z sześciu

Musisz tak ustawić obrazy, aby na każdym liczba postaci na nich wynosiła 6. Rozwiązaniem jest wciśnięcie kolejno: 1, 3, 2, 4 i OK.

Przejdź przez odkryte drzwi i obejrzyj scenkę. Po jej zakończeniu proponowałbym użyć granatów, gdyż idzie na ciebie zacny zastęp kosiarzy. Gdy uporasz się z nimi pora na zajęcie się kusznikami – możesz wykorzystać przeciw nim olejowe lampy wiszące tu i ówdzie. Cały czas miej się na baczności mogą bowiem z zaskoczenia pojawić się mnisi wyposażeni w wyrzutnie rakiet. Gdy wytłuczesz już wszystkich przeciwników i zbierzesz pozostawione przez nich przedmioty, wciśnij przycisk przy białych drzwiach na piętrze. Teraz udaj się do innych drzwi – tych prowadzących w ślepy zaułek. Po stłuczeniu dzbana okaże się, że jest tam drugi guzik. Teraz musisz dostać się na cokół w centralnej części pokoju, ale uważaj na gości z wyrzutniami! Po wyeliminowaniu zagrożenia wyjmij ze skrzyni pierwszy fragment chimery i wyjdź przez białe drzwi na górze. Idź korytarzem prosto, następnie skręć w otwarte drzwi po lewej i kontynuuj marsz zewnętrznym murem. Przy fontannie możesz pozbierać skarby, ale na razie jeszcze nic tu nie zdziałasz, idź więc dalej, do bramy. Przejdź przez nią – przed tobą ogród Salazara. Jeśli grasz na poziomie Easy przejdź po prostu przez drzwi i omiń następny akapit.

LABIRYNT

W labiryncie jest poukrywanych wiele przydatnych przedmiotów. Strzegą ich wilki, które pojawiają się w konkretnych momentach, musisz po prostu być czujny i szybko reagować. Nie będę prowadził Cię tu za rączkę, pokombinuj sam w jakiej kolejności i czy w ogóle chcesz zdobywać przedmioty i walczyć z wilkami. Powiem tylko, że są dwa które musisz zdobyć – połówki kamienia potrzebnego do otwarcia drzwi na balkonie. Pierwszy znajduje się przy fontannie na podwyższeniu, i jeśli chcesz do niego trafić, to powinieneś po wejściu do labiryntu zaraz pod mostem skręcić w lewo, potem w prawo w najdalszą możliwą ścieżkę, w lewo przez furtkę, koło zagrody z wilkami, przy niej w prawo, potem znowu w prawo, w lewo i dalej już tak, jak droga prowadzi po schodkach na górę do fontanny. A teraz drugi: zeskocz z cokołu, skieruj się do tej samej zagrody, skręć tym razem w lewo, potem w lewo przez mostek, prosto i w prawo. Buchnij drugą połówkę kamienia z fontanny, ignorując przeciwników wbiegnij na mostek, z którego zeskocz na ścieżkę poniżej, aby uciec prosto przez bramę przed wilkami. Łatwiej je pokonać po wyjściu niż w samym labiryncie. Następnie skieruj się do drzwi na balkonie, połącz połówki w jeden kamień i użyj go do otwarcia drzwi.

OSTATNIE TANGO (CHAPTER 3-3)

Po przemiłym spotkaniu pozbieraj wszelkie przydatne rzeczy, zrób zakupy u sklepikarza, a następnie przejdź do następnej lokacji. Zbierz tu wszystko, następnie podejdź do lady, zadzwoń dzwoneczkiem, a potem strzel w butelkę wina na obrazie. Przejdź przez nowo otwarte drzwi, podbiegnij do środka pokoju i wyrżnij przeciwników – na początek polecałbym granaty, aby posłać do piachu Garradora. Gdy już wszystko zbierzesz, idź dalej przez drzwi na wschodniej ścianie. W tym pomieszczeniu także rozpraw się ze wszystkimi przeciwnikami – możesz wykorzystać w tym celu drabinę. Gdy już nikogo nie będzie na dole, zeskocz i przesuń dźwignię, wejdź po drabinie z powrotem, potem na kładkę i wykończ kolejnych wrogów. Przebiegnij przez kładkę, przejdź przez drzwi po lewej, oczyść pomieszczenie z przeciwników i zbierz przedmioty z gabloty (wyrzutnia rakiet!). Gdy skończysz otwórz

Gdy tylko skończysz, zeskocz na dół, wsiądź do windy i powtórz całą trasę aż do miejsca, gdzie pojawiło się przed tobą działo. Tym razem idź prosto, przez bramkę i obejrzyj tonący okręt. Idź dalej po kładce, miń handlarza i wejdź do następnej lokacji. Pędź kładką przed siebie , zeskocz na jej końcu i dalej idź prosto. Dojdziesz do zamkniętej furtki – czas poszukać innej drogi. Nieopodal możesz zeskoczyć na dół, zabij przeciwników i dobiegnij do kładki na której stoją wrogowie. Dzięki grapple gunowi szybko dostaniesz się na górę – kontynuuj swój marsz wzdłuż ściany w kierunku mostku w oddali. Gdy już do niego dotrzesz przejdź na drugą stronę i skręć w prawo. Idź dalej, zabij kilku żołnierzy i wejdź do następnej lokacji. Jesteś w komnacie gdzie Saddler zabrał Ashley, a dojść musisz do miejsca, w którym Leon walczył z Krauserem na noże. Trasę znasz, więc nie będę się rozwodził, jedyną różnicą jest to, że na końcu zamiast wjechać windą, jak Leon, użyjesz grapple guna.

ROZDZIAŁ 5 – ZDOBĄDŹ PRÓBKĘ

Ostatni rozdział przygód Ady rozpoczyna się w miejscu, gdzie helikopter zrobił z bazy wojskowej jesień średniowiecza. Przebij się przez całą bazę podobnie, jak robił to Leon, choć cała akcja jest oczywiście trochę zmieniona. W dalszym ciągu chodzi o otwieranie bram za pomocą dźwigni. Przyjdzie Ci bronić się w pułapce przed przeciwnikami, gdzie musisz pokonać czternastu przeciwników (granaty), w drugiej części lokacji przycisków pilnują J.J.'e. Tych polecam rozwalić ze snajperki. Idź dalej przed siebie, przedrzyj się przez kolejną lokację, aż dojdziesz do miejsca, w którym spotkasz Leona. Upewnij się, że masz kuszę od kupca – będzie nader przydatna. Po filmiku przejdź przez więzienie, a potem do następnej lokacji. Pora na pojedynek z bossem.

BOSS: KRAUSER

Pojedynek z Krauserem podzielony jest na trzy części – specjalnej strategii nie ma. Bardzo dobrze sprawuje się kusza – mam nadzieję, że oszczędzałeś bełty. Nawalaj, unikaj ataków, a przedmioty zbieraj jak tylko pojawisz się w nowej miejscówce. Po kilku strzałach w trzeciej z nich wredniak padnie.

Przejdź po kładce do kupca i zaopatrz się wedle uznania. Przejdź przez drzwi.

BOSS: OSMUND SADDLER

Z Saddlerem najlepiej walczyć na kładce, na której startujesz. Polecam kuszę – wywal co tylko z niej masz i popraw granatami, jak bydlak się jeszcze będzie stawiał. Uważaj na jego ataki, zwłaszcza z bliska – potrafi zdjąć całą energię niezależnie od jej ilości. Nie radzę strzelać z karabinu, bo potrafi wykonać akcję znaną z filmiku – wypluwa z ręki przyjęte kule. Po walce z nim nie musi Ci zostać żadna amunicja – nikogo więcej już nie zabijesz...

...A to z tego powodu, że pozostaje Ci już tylko omijać przeciwników i pędzić ile sił w nogach po rusztowaniu. Jest tu tylko jedna możliwa droga, więc nie powinieneś mieć problemów. Po dotarciu za pomocą grapple guna na platformę, gdzie Leon walczy z bossem weź wyrzutnię rakiet.

NAGRODY I BONUSY (PS2 I GCN)

Poziom Professional: ukończ grę na poziomie Normal.
Alternatywny ekran tytułowy: ukończ grę.
Alternatywne stroje 1: ukończ grę.
Alternatywne stroje 2 (tylko PS2): ukończ grę w alternatywnych strojach 1.
Mini-gra Assignment Ada: ukończ grę.
Mini-gra Separate Ways (tylko PS2): ukończ grę.
Mini-gra Mercenaries: ukończ grę.
Matilda: po jednorazowym przejściu gry będzie dostępna u kupca.
Infinite Launcher: po jednorazowym przejściu gry będzie dostępna u kupca.
Chicago Typewriter (dla głównego trybu): po przejściu Separate Ways będzie dostępna u kupca.
Chicago Typewriter (dla Separate Ways): po przejściu Assignemnt Ada będzie dostępna u kupca.
Handcannon: kupiec zaoferuje Handcannon, gdy zdobędziesz pięć gwiazdek (60.000+ punktów) każdą postacią na każdej planszy w Mercenaries.
P.R.L. 412 (tylko PS2): przejdź grę na poziomie Professional, a nową grę rozpoczniesz od wizyty u sklepikarza, gdzie za darmo możesz ją nabyć.
Spluwa nie zabija przeciwników – usuwa z nich jedynie pasożyty.

kolejne drzwi, przebiegnij znów przez kładkę i przejdź tym razem przez drzwi na wprost. Gdy załatwisz już wszystko u handlarza przejdź przez kolejne drzwi.

NA RATUNEK (CHAPTER 3-4)

Po przejmującym filmiku pora oswobodzić Ashley – wybierz snajperkę i stając na obniżeniu pośrodku pomieszczenia przestrzel wszystkie trzy sztaby nie raniąc Ashley. Następnie rozpraw się ze wszystkimi kultystami, a gdy zabijesz czerwonego – Ashley zdobędzie klucz do drzwi na dole. Od tego momentu pokierujesz przez jakiś czas jej krokami. Zbieraj bardzo dokładnie wszystkie przedmioty. Ashley nie może sama walczyć, ale może rzucać w mnichów lampami – trzy trafienia wysyłają mnicha do piachu. Idź prosto, w długim pokoju zabij pierwszego przeciwnika i otwórz kraty. W następnej komnacie znajduje się drugi wróg, po zabiciu go użyj korb po obu stronach do otwarcia sobie drogi dalej. Idź prosto, potem korytarzem w prawo i wejdź w drzwi na jego końcu. Tutaj przeczołgaj się pod stołem, wciśnij przycisk, przejdź przez podniesione kraty, wciśnij następny przycisk, zabierz tabliczkę ze ściany, a następnie wyjdź do początku pokoju, przesuń szafę i wciśnij guzik ukryty za nią. Przejdź przez otwarte już kraty, potem przez drzwi i dalej korytarzem aż do pomieszczenia z rycerzami i układanką pośrodku.

Zagadka: Układanka

Ułóż obrazek z przesuwających się elementów. Rozwiązanie: przesuń środkową lewą płytkę do środka, potem lewą dolną do góry, obie dolne w lewo, obie prawe w dół, obie górne w prawo, obie lewe w górę i obie dolne w lewo.

Włóż brakującą płytkę i przejdź przez otwarte już drzwi. Zbierz tu insygnia i drugi fragment chimery, a następnie uciekaj co sił w nogach z tego pomieszczenia omijając rycerzy. Trzykrotnie podczas ucieczki wystąpi QTE, więc uważaj. Wyjdź przez drzwi, przejdź prosto korytarzem do następnych, pozbieraj wszystko, włóż insygnia w otwór na cokole i otwórz za jego pomocą sekretne przejście. Wejdź po drabinie i biegnij korytarzem do drzwi. Ashley odda Leonowi wszystkie zebrane przedmioty.

BACKTRACKING (CHAPTER 4-1)

Pora cofnąć się korytarzem koło handlarza, następnie po kładce nad pokojem, przez pomieszczenie gdzie walczyłeś z Garradorem (tu wklep nowemu zastępowi przeciwników). W jadalni zabij wszystkich, ale zamiast iść przez drzwi do pokoju w którym spotkałeś Adę, przejdź przez korytarz obok miejsca, gdzie strzelałeś do butelki i wejdź do kolejnego pomieszczenia. Tu pozbieraj wszystko i wyjdź drugimi drzwiami, skręć w prawo, a potem znaną już drogą do fontanny. Teraz, jeśli sprawdzisz drzwi, będziesz mógł podsadzić Ashley do okna. Zbierz wszystkie precjoza i cofnij się aż do miejsca śmierci Luisa (po drodze możesz opchnąć zdobycze kupcowi).

TRANSPORT PUBLICZNY

Stąd skieruj przez drzwi na północ, a potem prosto – pora zdobyć ostatni fragment chimery. Przejedź nad lawą (Leon wsiądzie na platformę sam) i wejdź do następnego pomieszczenia. Twoje zadanie jest proste – musisz zastrzelić kultystów w ziejących ogniem smokach (po zabiciu gostka smok spadnie). Po zabiciu pierwszego przeskocz do obracającej się klatki, stamtąd na drugi fragment ścieżki. Zabij tu wszystkich – priorytetowo oczywiście operatorów smoków. Gdy ostatni smok spadnie do lawy podniosą się z niej schody, po których wbiegnij, by wyjąć fragment ornamentu ze skrzyni. Następnie wróć do Ashley, skręć w prawo i wsiądźcie do wózka. Teraz możesz wreszcie umieścić ornament na należytym miejscu. Przejdź przez drzwi na wprost, wsiądź do kolejnego wagonika, a po dotarciu do celu podróży – wyjdź przez drzwi do kolejnej części zamku.

PORWANIE TU, PORWANIE TAM

Po prawej stronie znajdziesz w pokoju kupca oraz drugą w grze strzelnicę, natomiast jeśli nie masz tam nic do roboty, to wejdź w drzwi po lewej i ustaw Ashley na jednym panelu, przesuń rzeźby na kolejne dwa, a samemu stań na ostatnim. Przejdź przez otwarte drzwi, po scence strzel w cztery czerwone przyciski na suficie, aby wyłączyć pułapkę i wyjdź śladem Salazara. Przejdź długim korytarzem, a gdy Ashley zostanie uwięziona, wyjmij snajperkę i zabij operatorów tej piekielnej machiny. W następnym pomieszczeniu weź kielich królowej, wyjdź do pomieszczenia z panelami, w którym też już nie masz czego szukać, wróć więc do początku. Idź cały czas prosto korytarzem, omiń stół i zbierz z niego dokument. Następne trzy zdania dotyczą tylko poziomu Normal lub Professional!
Przejdź przez kolejne drzwi. Pozostaw tu Ashley dla bezpieczeństwa, a samemu idź korytarzem uważając na rycerzy (QTE). Gdy wejdziesz do następnego pomieszczenia, weź kielich pomimo ostrzeżeń – będzie potrzebny. Teraz czeka Cię dość trudna (bo na bardzo małym terenie) walka z rycerzami. Po zniszczeniu sześciu choler pozbieraj wszystko i wracaj do początku tej sekcji (i akapitu). Wybierz teraz jedyną drogę, którą jeszcze nie szedłeś. Zabij tu kosiarzy, zbierz skarby i umieść kielichy (na Easy tylko jeden) w rękach królewskiej pary. W następnym pomieszczeniu zbierz wszystko, wyskocz przez okno na balkon, wejdź po drabinie na górę, pójdź do otwartego okna i po zebraniu skarbu zeskocz na dół. Idź do kolejnych drzwi, lecz niestety pod gniazdem Novistadorów, Ashley ponownie wpadnie w ręce wroga. Zabij przeciwników, użyj dźwigni do opuszczenia mostu, następnie strzel w mocowania, aby móc z niego skorzystać. Możesz zniszczyć gniazdo Novistadorów, jeśli zależy Ci na skarbach. Przejdź przez drzwi, załatw sprawy z kupcem i idź dalej korytarzem, aż znajdziesz się na zewnątrz. Przekrocz most (na poziomie Easy przestaw go nie zważając na opis następnej sekcji). Jeśli grasz na Normalu lub wyżej, to czeka Cię drobna przeprawa. Zabij wszystkich dookoła wieży, łącznie z operatorami katapult. Następnie przejdź przez drzwi prowadzące do wieży i wespnij się na samą jej górę niszcząc po drodze trzy wsadzone między tryby kawałki drewna. Na samej górze zbierz dokument i uruchom machinę, a schodząc na dół zbieraj wszystko i zabijaj wszystkich. Wyjdź przez drzwi na dole wieży. Przebij się przez most (obskoczy Cię nielicha wataha przeciwników) i przejdź przez drzwi po drugiej stronie przepaści. Pamiętasz dotychczasowe walki z Garradorami? To pryszcz, w porównaniu z tym, co Cię teraz czeka. Garradorów jest dwóch, w tym jeden odziany w zbroję, a za obstawę robi tu kilku kultystów w maskach (zapomnij o headshotach). Musisz po prostu wznieść się na wyżyny swoich umiejętności. Granaty, shotgun, TMP - niczego nie żałuj, bo łatwo nie jest. Po wybiciu wszystkich i wysprzątaniu tego pomieszczenia udaj się do następnego, a tam schodami na górę, na spotkanie z Salazarem (uważaj na QTE).

WYPRAWA W GŁĄB ZIEMI

Zbierz przedmioty, załatw sprawy z kupcem (możesz rozważyć kupno wyrzutni – patrz poniżej), a gdy będziesz gotów wejdź po drabinie i idź kanałem zbierając wszystko po drodze. Przejdź przez drzwi i nie skręcając nigdzie, a unikając ataków bossa dobiegnij do następnych – wejdź przez nie. Na końcu tego pomieszczenia przestaw dźwignię, a drzwi zamkną się. Otwórz je przyciskiem obok (nie otworzą się tak od razu) i przywitaj się z bossem.

BOSS: VERDUGO

Metody są dwie – jeśli nie byłeś sknerą i masz wyrzutnię podbiegnij po prostu do butli z azotem, przewróć ją i strzel bossowi z wyrzutni prosto w papę – źle to zniesie. Jeśli okazałeś się natomiast dusigroszem, to po zamrożeniu wal z czego tylko możesz i módl się, aby drzwi szybko się otworzyły. Kolejne butle z azotem stoją w korytarzu, oraz po jednej w bocznych pomieszczeniach. Za każdym razem metoda postępowania jest ta sama – zamrażasz i walisz z czego się da.

(CHAPTER 4-2)

Po zakatrupieniu bossa wejdź do windy. Na

górze zbierz przedmioty i memo Luisa, zrób zakupy, masz tu także kolejną strzelnicę. Gdy wszystko załatwisz przejdź przez podwójne drzwi. Zabij wszystkich w okolicy, zeskocz na dół i przerzuć dźwignię, aby uruchomić wózek. Ten stanie jednak w miejscu w pewnym momencie – musisz włączyć z powrotem obwód na szczycie ścieżki po przeciwległej stronie kopalni. Gdy to zrobisz wracaj do dźwigni, po drodze uważając na posiłki w postaci wieśniaków i gościa z piłą. Użyj dźwigni jeszcze raz, z wózka zabierz dynamit i użyj go do rozbicia tarasującego przejście głazu. Przejdź przez następne drzwi i skieruj się w stronę wyjścia. Ta-dam!

BOSS: LOS GIGANTES

Dwa olbrzymie kloce kontra jeden mały Leon. Ale nie jest tak źle, jak mogłoby się wydawać. Wejdź na górę po drabinie, a gdy giganty zbliżą się do ciebie zjedź po linie. Teraz użyj przycisku – gdy jeden z gigantów będzie na środku płyty zafunduj mu kąpiel w lawie. Uważaj dopóki klapa z powrotem się nie zamknie – mściwe bydlę może wciągnąć Cię do środka. Gdy na placu boju pozostanie już tylko jeden kolos przystąp do jego eksterminacji metodą klasyczną – akcja z przyciskiem drugi raz nie przejdzie. Przebiegasz pod nim, walisz z czego się da, wskakujesz na grzbiet i kroisz Plagę na plasterki. Oczywiście, jeżeli jesteś gość, możesz obydwa spróbować rozwalić normalnie, nie uciekając się do podstępu. Po skończonym pojedynku zbierz graty i spadaj stąd.

Następna lokacja to siedlisko Novistadorów – zaklepiesz ich tu bardzo dużo. Celem jest wciśnięcie dwóch przycisków ukrytych w jaskiniach, aby padające światło stopiło drzwi prowadzące dalej. Idąc ścieżką w górę dojdziesz do jaskini z pierwszym przyciskiem. Po jego aktywowaniu i wytłuczeniu Novistadorów wyjdź z jaskini i idź w lewo, a dotrzesz do drugiej. Tu postępuj analogicznie. Gdy już stopisz drzwi wybiegnij z drugiej jaskini, przebiegnij przez most, wciśnij przycisk na kracie i wejdź do tunelu. Uważaj tu na miażdżące ustrojstwo – koniecznie przełącz dźwignię po przejściu pod drugim zgniataczem. Wyjdź do następnego pomieszczenia, weź skarb i pojedź zamaskowaną windą do góry.

I'M NO MINER! (CHAPTER 4-3)

Załatw sprawunki u kupca, zbierz list od Ady, dokładnie „wyczyść" ruiny i wejdź przez okno do drewnianej chałupki koło ogniska. Tu za pomocą korby otwórz właz i zeskocz na dół. Idź przed siebie, w zrujnowanym labiryncie wybij wszystkich przeciwników uważając na porozstawiane sidła. Gdy będziesz gotów wejdź do piętrowej lepianki – na górnym piętrze jest potrzebny do otwarcia drzwi obok klucz, ale pilnuje go dwóch dziadów z piłami łańcuchowymi, więc nie daj się zaskoczyć. Gdy weźmiesz już klucz, pojawi się następna fala przeciwników do rozwałki. Po pokonaniu wszystkich i zebraniu porozrzucanych przedmiotów otwórz drzwi do kopalni kluczem, podążaj w głąb tunelu. W następnym pomieszczeniu będzie powtórka z pułapki z kolcami – zniszcz przyciski na suficie, aby nie dać się zgnieść, ale uważaj – tym razem będą także przeciwnicy! Idź dalej w dół po schodach, a następnie przez drzwi. Wsiądź do wagonika, przeskocz do środkowego i strzel w dźwignię. Podczas przejażdżki po kopalni jesteś zdany na siebie i swoje umiejętności walki – przeskakuj z wagonika do wagonika i nie daj się podejść. W końcu dojedziesz do miejsca, gdzie wagonik stanie – musisz tam ponownie strzelić w dźwignię. Podczas jazdy zdarzą się też QTE – schyl się, aby nie dostać w cymbał deską – taka przeszkoda może też pomóc Ci w eliminacji przeciwników. W końcu do wagonika wskoczy kolo z piłą – ukatrup także i jego. Ostatnie QTE to wyskok z wagonika i podciągnięcie się – nie zagap się przypadkiem i nie spadnij w przepaść! Idź prosto, wejdź do pomieszczenia, z którego zabierz medalion, wyjdź sekretnym przejściem i po drabinie dostań się na górę. Teraz już możesz otworzyć drzwi do ostatniej części zamku. Wjedź windą na górę.

MASTER OF PUPPETS (CHAPTER 4-4)

Idź przed siebie aż dojdziesz do wody. Wredni kultyści odetną Ci dalszą drogę, dlatego trzeba coś temu zaradzić. Zabijaj wrogów wtedy, kiedy ich tylko dojrzysz – ich grupki będą się tu pojawiać kilkakrotnie, nie będę więc zajmował się każdym z osobna. Dla orientacji umówmy się, że wszelkie kierunki podaję stojąc twarzą do posągu. Najpierw wejdź po drabinie na prawe pierwsze piętro. Tam przeskocz na rękę posągu (jeśli nie działa ta, tylko przeciwna, strzel w przycisk na jego brzuchu, aby przestawić mechanizm), z ręki przeskocz na podest, uaktywnij drugą rękę, przeskocz na nią i dalej na pierwsze piętro po lewej. Stamtąd zeskocz na lewy parter i uruchom dźwignię. Teraz wejdź po drabinie na lewe pierwsze piętro, skocz na rękę, pojedź na lewe drugie piętro i wbiegnij za plecy Salazara, aby przestawić dźwignię. Teraz z powrotem na rękę, przeskocz na drugą dłoń i w końcu na prawe drugie piętro. Tu użyj drugiej dźwigni. Zeskocz na sam dół i rozpocznij marsz po pomoście. Posąg ożyje, a Ty masz QTE – sprintuj i unikaj spadających kolumn. Gdy dobiegniesz do drzwi rozwal kłódkę i wyjdź na dwór, a następnie biegnij po moście przed siebie. Jeszcze tylko skok, podciągnięcie się i jesteś już w ostatniej z zamkowych wież. Po wejściu do środka i scence przerywnikowej (QTE) rozpocznij wspinaczkę po wieży. Idź schodami w górę, uważaj na beczki. Gdy dojdziesz do drewnianego mostku przerzuconego na drugą stronę wieży skorzystaj z niego, a następnie wejdź po drabinie. Pozabijaj wszystkich wrogów, zbierz co się da i wejdź do windy. Nie ruszy ona dopóki nie zrzucisz z platformy obu skrzyń. Kiedy rozpoczniesz podróż w górę okaże się, że skrzyń co prawda nie ma, ale windę zatrzymują pasażerowie na gapę, jeśli jest ich więcej niż dwóch – wiesz już, co robić z czerwonymi balwanami skaczącymi do środka. Gdy dojedziesz w końcu na górę, idź jedyną dostępną ścieżką skacząc nad przeszkodami, aż dojdziesz do drugiej, malutkiej windy. Wjedź nią na górę, a potem do końca schodami. Polecam wysupłać trochę gotówki i nabyć wyrzutnię rakiet – przyda się już za chwilkę. Gdy będziesz gotów przejdź przez drzwi – nadeszła pora rozprawić się z Ramonem raz na zawsze.

BOSS: RAMON SALAZAR

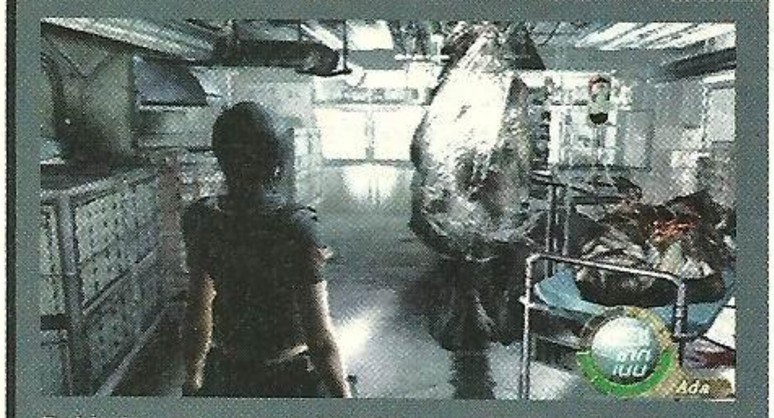
Cóż, Salazar to kawał skurczybyka – trudno go trafić mimo, że jest wielki jak stodoła, a to dlatego, że jest ukryty i ze swojej kryjówki wychodzi tylko gdy opada środkowa macka. Wszystkie macki są niebezpieczne i należy uskakiwać przed ich ciosami, ale najniebezpieczniejsza jest zdecydowanie środkowa – kiedy rozdziawia paszczę lepiej zwiewaj, bo trafiony zginiesz niezależnie od tego, ile masz energii. Bossa należy trafiać w oko na środkowej macce, a następnie strzelać do Salazara, który wówczas będzie „na widoku". Najprostsza metoda jego pokonania zakłada strzał z czegoś mocnego, np. snajperki czy magnum w gałę, a potem odpalenie rakiety w odkrytego dziada. Jeśli pożałowałeś gotówki, możesz mieć problemy z amunicją, ponieważ boss nie dość, że wytrzymały, to jeszcze w kilku miejscach odporny na ogień i strzał nietrudno zmarnować.

Po zejściu bydlaka zbierz wszystkie graty i wyjdź przez drzwi, które były za nim. Zbierając przedmioty schodź coraz niżej – najpierw po linie, potem zjedź windą. Na dole jest kupiec i jeszcze kilka zabaweczek, gdy już ze wszystkim się uporasz pora ruszać dalej korytarzem. Oto definitywne żegnamy się z zamkiem Salazarów.

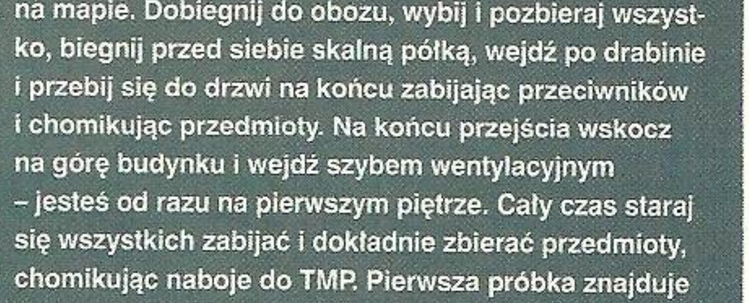
WYSPA DOKTORA SADDLERA (CHAPTER 5-1)

Podążaj prosto ścieżką – gdy zbierzesz leżące na końcu przedmioty idź przez mostek. Idź tą trasą, a dotrzesz do obozu – czeka cię tu całkiem zacna strzelanina. Wśród przeciwników znajdzie się także J.J. – kolo z chaingunem – uważaj na niego. Gdy uporasz się z wrogami, pora otworzyć drzwi, przez które wyniesiono Ashley. Wciśnij przycisk i udaj się na pierwszy z dachów z lustrami. Ustaw lustro tak, aby promień padał na następne, drugie z kolei tak, by promień trafił w przycisk po drugiej stronie drzwi. Przejdź przez nie, idź ścieżką przed siebie uważając na głaz (QTE), aż dojdziesz do małej jaskini – zabij tu wszystkich i wejdź po drabinie na górę. Następna lokacja to także ciężki kawałek chleba, ale na szczęście możesz tu zrzucić kilku wrogów w przepaść, a kolega z dynamitem chętnie przetrzebi swoich kumpli. Zwiedź dokładnie wszystkie poboczne jaskinie – są w nich przydatne rzeczy. Gdy już nikt nie ostanie się przy życiu przejdź przez bramę na końcu ścieżki i wal prosto przed siebie (spotkasz tu także kupca). Na końcu trasy wejdź do budynku. Miń zamknięte drzwi i idź przed siebie zaglądając do pomieszczeń po bokach. W kuchni uważaj na płonącego dziada, który wyskoczy z pieca. Przejdź do następnej lokacji, oczyść ją z przeciwników (także tych w piwnicy) i przejdź przez drzwi do pokoju z monitorami. Po filmiku wyjdź przez drzwi obok i kieruj się przed siebie. W pomieszczeniu po prawej znajdziesz kupca i kolejną strzelnicę – jeśli nie masz jeszcze Semi-Auto Rifle to koniecznie ją teraz kup! Idąc prosto trafisz na zamkniętą bramę – gdy się cofniesz chłopaki otworzą ją i zaczną Cię atakować, ale gdy będziesz starał się zbliżyć

ASSIGMENT ADA (PS2 I GCN)



Dokładne opisywanie tej mini gry nie ma zbytniego sensu, bo rozkład pomieszczeń już znasz. Ada zaczyna w miejscu, gdzie Leon przybył na wyspę. Jej celem jest zebranie pięciu próbek Las Plagas, które są zaznaczone na mapie. Dobiegnij do obozu, wybij i pozbieraj wszystko, biegnij przed siebie skalną półką, wejdź po drabinie i przebij się do drzwi na końcu zabijając przeciwników i chomikując przedmioty. Na końcu przejścia wskocz na górę budynku i wejdź szybem wentylacyjnym – jesteś od razu na pierwszym piętrze. Cały czas staraj się wszystkich zabijać i dokładnie zbierać przedmioty, chomikując naboje do TMP. Pierwsza próbka znajduje się w miejscu, gdzie zbierałeś kartę do chłodni i pojawił się pierwszy Regenerator. Druga jest w samej chłodni, tam, gdzie w scenariuszu Leon znajdował celownik termalny. Trzecia próbka znajduje się w celi, w której przetrzymywano Ashley, a czwarta w podłużnym laboratorium, w którym walczyłeś o klucz z Iron Maidenem. Jeśli po zdobyciu karty nie pobiegłeś od razu do Ashley, tylko udałeś się do kupca przy wieży, to wiesz gdzie znajduje się ostatnia – właśnie tam. Problem w tym, że ma ją...



BOSS: KRAUSER

Krauser ma dokładnie tą samą formę, którą ma podczas walki z Leonem w ruinach. Mam nadzieję, że masz dużo leczniczych przedmiotów, kilka granatów, refleks do QTE i porządny zapas amunicji do TMP. Jeśli tak – nie będziesz miał zbytnich problemów z jego pokonaniem, choć pewnie będziesz męczył się trochę bardziej, niż w przypadku Leona.
Po ukatrupieniu bossa pakuj się do windy i użyj radia na wieży aby wezwać śmigłowiec. Koniec!

HELP - RESIDENT EVIL 4

brama się zamknie – musisz zabić ich z daleka, np. rzucając im granat. Gdy wszyscy zginą brama otworzy się, a Ty będziesz mógł kontynuować swoją wyprawę. Przejdź przez podwójne drzwi, po lewej znajdują się te, które mijałeś w tym budynku jako pierwsze – możesz je teraz otworzyć. Zbierz wszystko i idź po schodach na górę. Skręć w lewo i idź do pomieszczenia na końcu korytarza. Znajdziesz tu zamek elektroniczny przy jednych z drzwi.

Zagadka: Zamek elektroniczny

Prosta sprawa – należy zamknąć obwód. Wciśnij raz niebieski, potem dwa razy zielony, a na końcu trzy razy czerwony.

Wejdź do środka, zabierz notatkę Luisa i kartę leżącą koło ciała. A teraz w nogi – przebudził się Regenerator i na razie niewiele mu możesz zrobić (chyba, że granatami). Na razie wstrzymaj się z walką z nimi – zaraz będziesz miał dużo lepszy argument. Biegnij tak, jak do schodów, ale zamiast w nie skręcić, wbiegnij w następne drzwi na prawo. Witamy w chłodni. Wejdź do małego pomieszczenia, w którym przeprogramuj swoją kartę, wyłącz także zamrażarkę. Podejdź do niej i zabierz celownik termowizyjny – wreszcie możesz powalczyć z Regeneratorami! Musisz celować w pasożyty widniejące w ich ciałach – po zabiciu wszystkich, Regenerator zginie. Nie wyjdziesz z chłodni, dopóki nie pokonasz wroga. Gdy już to zrobisz, możesz udać się do wysypiska – drzwiami na końcu korytarza. Tu w pomieszczeniu z panelem kontrolnym możesz użyć dźwigu do uszczuplenia liczebności wroga. Następnie idź dalej koło zsypu i przejdź przez drzwi i kilka kolejnych pokoi, by dotrzeć w końcu do miejsca gdzie przetrzymują dziewczynę. Zabij tu wszystkich i udaj się na poszukiwania karty drzwiami obok celi. Idź cały czas prosto, schodkami w dół, dalej do końca korytarza i przejdź przez drzwi po prawej. Tu musisz zabić Iron Maiden – bliskiego krewnego Regeneratorów. Jeśli zastanawiasz się, czemu nie ginie odpowiedź jest prosta – Plaga jest na jego plecach. A na to zaradzi granat lub przewrócenie stwora. Weź od niego kartę i pozbieraj przedmioty. W zasadzie mógłbyś już wrócić do Ashley, chyba że chcesz pójść do kupca i wejść sobie na wieżę – wówczas idź do jeszcze następnych drzwi. Gdy tu już wszystko załatwisz wracaj oswobodzić dziewczynę. Otwórz drzwi kartą i wejdź do celi.

JUNKYARD RACING (CHAPTER 5-2)

Weź list od Ady i wracaj do zsypu. Po drodze wpadniesz w zasadzkę w pokoju kontrolnym – zabij przeciwników, otwórz zatrzaśnięte drzwi i wytłucz nadbiegające posiłki. Następnie zeskoczcie do szybu. Otwórz obie kraty przed sobą i razem z Ashley zepchnijcie do wody kontener. Znajdujące się w pomieszczeniu Iron Maideny warto zabić, gdyż jest za nie niezła kasa. Odsuń kolejny kontener i przejdź do kolejnej lokacji. Tu możesz mieć problemy – po zabiciu wrogów zeskoczcie z Ashley niżej. Zadanie jest proste – rozwalić kulą ścianę. Gorzej z wykonaniem – nadbiegające hordy przeciwników i bezbronna dziewczyna to marna kombinacja. Po wbiegnięciu do budki wyznacz Ashley do obsługi mechanizmu, a samemu zajmij się obroną dziewczyny. Obstaw wejścia i utrzymaj się dopóki dziewczyna nie zniszczy muru lub biegaj po pomieszczeniu wrzucając wrogów do lawy – sprawdź, która metoda bardziej przypadnie Ci do gustu. Ucieknijcie przez wybitą dziurę. Skręć w lewo do pomieszczenia i pozbieraj wszystko, następnie wyjdź z powrotem na korytarz i podnieś żaluzje. Zabij Regeneratora, chwilkę później drugiego i wejdź do bocznego pomieszczenia. Tam zbierz przedmioty i włącz zasilanie – druga żaluzja zablokuje się. Głębsza analiza pokaże, że Ashley zdoła się przecisnąć – wyślij ją, aby podniosła ją z drugiej strony. Po prawej znajduje się pokój z save pointem i kupcem, natomiast po lewej jest brama. Zostaw Ashley przy jednym z przycisków, a sam zajmij się drugim. Musicie wcisnąć przyciski w tym samym momencie, gdy zapalona jest okrągła lampka nad drzwiami. Wejdź do środka, zbierz wszystko, a następnie wsiadaj do buldożera. Ashley prowadzi sama i idzie jej to bardzo dobrze – twoje zadanie to zdejmowanie przeciwników z tyłu. Musisz przetrzymać kilka fal przeciwników i dwukrotnie unieruchomić ciężarówkę. Dojedziecie w końcu do windy – tu wchodzisz do akcji. Zeskocz z pojazdu, wejdź po drabinie na górę i oczyszczając kładkę z wrogów biegnij do panelu kontrolnego. Uruchom windę i wracaj do pojazdu jak najszybciej, gdyż bezbronna Ashley jest łatwym celem dla przeciwników. Po wyjechaniu na powierzchnię jeszcze chwilę ostrzeliwuj się, po chwili przebijecie się przez bramę i rozpocznie się podjazd pod górę. Nadjedzie kolejna ciężarówka – tą także zniszcz, a w wyniku wypadku przebijecie się przez ścianę i wpadniecie do nowej lokacji. Przejdź przez drzwi, zbierz wszystko, załatw sprawy z handlarzem i opuść pomieszczenie.

BOSSES GALORE (CHAPTER 5-3)

Z ołtarzyka weź dokument i idź dalej. Po scence zejdź w prawo po schodach i dokładnie oczyść następne pomieszczenie. W następnej lokacji wjedź windą na górę i przejdź kilka kroków. Przed Tobą pojedynek na noże rozgrywający się tylko w QTE. Potem zeskocz na dół, przejdź przez drzwi, przedrzyj się przez lasery do końca korytarza i otwórz drzwi przyciskiem. Przejdź przez komnatę tronową, zjedź windą na dół, zaopatrz się u kupca i przejdź przez bramę. Idź przez jaskinię aż do scenki w wyniku której wylądujesz w pierwszym kontenerze. W każdej z trzech konstrukcji chodzi o to samo – włączyć dwa czerwone przyciski i opuścić ją w ciągu następnych 30 sekund. Nie powinniście mieć z tym żadnych problemów – drzwi otwierasz strzelając w zielone lampki, kontenery nie są specjalnie duże, a rozkład przycisków przesadnie skomplikowany. Po ucieczce dozbrój się i przygotuj na bossa.

BOSS: U3

Dziad jest dość szybki i wytrzymały – Rocket Launcher dużo tu ułatwia, warto więc w niego zainwestować. Oprócz tego warto wykorzystać także beczki, a TMP ponownie okaże się niezastąpione, choć tylko wtedy, gdy masz naprawdę dużo amunicji. Dobrze też działają granaty. Żadnych specjalnych taktyk tu nie ma – po prostu walcz.

Po pokonaniu bossa idź do drzwi, tunelem i po drabinie wyjdź na powierzchnię. Wyjdź z domu na zewnątrz i strzel w beczki, aby wybić wrogów w obozie, a potem zeskocz na dół. W namiocie jest zejście do podziemi – skorzystaj z niego i dokładnie je spenetruj, zbierając także notatkę Krausera. Wyjdź po drabinie na powierzchnię i przejdź przez bramę. Idź przed siebie, zeskocz na dół i przygotuj się do walki z Krauserem.

BOSS: KRAUSER

Ucieknij do pobliskiego budynku. Drzwi otworzą się dopiero, gdy trochę Krausera spierzesz. Idź dalej, w prawo i jeszcze raz w prawo, potem w lewo między kolumnami. W końcu droga skręci w lewo – wbiegnij na placyk, na którym zdobędziesz pierwszy fragment płaskorzeźby. Znów obij Krausera, po jego ucieczce przesuń rzeźbę na płytę w podłodze, przerzuć dźwignię i wracaj drogą, którą tu przybiegłeś, lecz tym razem skręć w prawo przy pierwszej nadarzającej się okazji i opuść kolejne kraty dźwignią. Zeskocz na dół, rozpraw się z robocikami i idź przed siebie, aż dojdziesz do wieży. Wdrap się na jej szczyt i zgarnij drugi element. Teraz rozpocznie się prawdziwa walka. Ręka Krausera jest kuloodporna, strzelaj więc w nogi. Standardowo – dobre są granaty, znakomicie sprawdza się także Magnum.

Na pokonanie Krausera i ucieczkę masz trzy minuty – gdy padnie, zbierz ostatni fragment płaskorzeźby i zeskocz o jeden poziom wieży w dół. Idź drewnianą kładką, zeskocz niżej i włóż wszystkie elementy na ich należyte miejsce. Wejdź do następnej lokacji.

BLACK HAWK DOWN (CHAPTER 5-4)

Przed tobą jedna z dwóch najbardziej zaludnionych miejscówek – są tu istne hordy przeciwników. Na szczęście, jak się okazuje, nie jesteś sam. Śmigłowiec dość szybko zabija przeciwników, jeśli mu się tylko napatoczą pod lufy, gniazda karabinów maszynowych także rozwala i powinieneś pozwolić mu to robić, bo próbując samemu raczej gorzej na tym wyjdziesz. Nie ma sposobu na tak wielką lokację – przeciwnicy mogą przyjść z każdej strony, jeśli więc nie będziesz ostrożny możesz mieć problemy. Po wybiciu wszystkich udaj się na sam szczyt jednej ze ścieżek – zjedziesz stamtąd na linie do J.J.'a, którego zabij, zeskocz w miejsce, gdzie stał i wduś przycisk. Przebiegnij przez otwartą bramę i rozpraw się z przeciwnikami w drugiej części lokacji. Kiedy już i tutaj będzie spokój, użyj dźwigni na kładkach po obu stronach bramy, aby ją otworzyć. Przejdź przez drzwi i idź prosto, po scence pozbieraj wszystko i wyjdź przez druga bramę. W następnej lokacji zeskocz na dół i podążaj przed siebie aż do filmiku. Po obejrzeniu go przejdź przez drzwi, potem korytarzem przez następne i znajdziesz się w więzieniu. Rozwal tu Regeneratory, zbierz wszystko, wskocz na podest na końcu pomieszczenia i opuść je. W następnym pomieszczeniu zabij wszystkich (wykorzystaj beczki i drabiny) i spróbuj wcisnąć zielony przycisk. Kartę ma jeden z nowych wrogów. Gdy już ją odbierzesz i wsadzisz na pierwotne miejsce, wciśnij oba przyciski aby otworzyć drzwi na końcu tej lokacji, przejdź przez nie i wejdź przez podwójne drzwi do budynku. Po filmiku razem z Ashley idź przed siebie, miń kupca i dalej cały czas prosto. Wejdź do pomieszczenia i obejrzyj filmik.

FINAL CHAPTER

Idź schodami na górę , miń ostatniego kupca w grze i zejdź po schodach na dół. Leon sam wjedzie na górę.

BOSS: OSMUND SADDLER

Wielki i brzydki Saddler jest dość prosty. Świetnie działają granaty, możesz także strzelać w beczki oraz użyć dźwigów na końcach kładek, by mu przywalić. Gdy Saddler przysiądzie podbiegnij do niego i wbij mu nóż w oko. Po kilku takich razach Ada zrzuci Ci specjalną wyrzutnię. Strzel z niej do Saddlera.

Po zabiciu bossa zjedź windą, biegnij przed siebie, zeskocz na dół, złap dziewczynę i wsiądźcie na skuter. Wal prosto przed siebie, a po pierwszej eksplozji przyspiesz, żeby nie zmyła Cię fala. Omiń kilka przeszkód i... obejrzyj napisy końcowe!

Blizzard Beast ■ ■

neon

radosna twórczość czytelników i ekipy n+

W tym miesiącu recenzje nowych gier dosłownie przygniotły Neo, więc Neon skromniutki. Ale wszyscy fani tego działu nie powinni się martwić – przecież niebawem wiosna i znów będziemy wypatrywać z lupą gier wartych uwagi, hłe hłe. [gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl]

EXEGI MONUMENTUM...

Konsole następnej generacji w coraz większym stopniu pochłaniają naszą uwagę. Powoli, acz nieuchronnie zajmują kolejne strony w nowych numerach Neo Plus, wychodzą na pierwszy plan, stają się przedmiotem felietonów i dyskusji. Kosztem obecnych sprzętów naturalnie. Nie da się ukryć, że niedługo odejdą one w cień i moment ten jest już bliżej niż dalej. Nie wydarzy się to jednak z dnia na dzień, jednocześnie. Więc jak?

Wydawałoby się, że (pomijając świętej pamięci Dreamcasta) jako pierwszy zejdzie śmiercią naturalną Game Boy Advance. Wiek sprzętu i premiery dwóch nowych handheldów stanowiły bardzo solidny fundament dla takiego poglądu. Nintendo postanowiło jednak złym prorokom dać pstryczka w nos i tchnąć trochę młodzieńczej siły w stare trzewia. Nowa seria SP'ków z lepszymi wyświetlaczami oraz GB Micro już powiększają grono posiadaczy tej maszyny, co w prosty sposób motywuje developerów do przyszykowania jeszcze kilku pozycji. Tak uczyniło między innymi Square-Enix, które planuje wydać w najbliższym czasie trzy części Final Fantasy z dopiskiem „Advance". Zanosi się więc na to, że mimo przeciwnych wiatrów stary Advance pociągnie jeszcze parę ładnych miesięcy.

Kolejnym oczekującym na nagrobek jest Xbox. Nie ulega wątpliwości, że konsola ta dalej ma spory potencjał, który starczyłby spokojnie na jakiś rok owocnej egzystencji. Tym bardziej szkoda, że prawdopodobnie nigdy nie zostanie wykorzystany. Rychła premiera Xboxa 360 zdecydowanie nie przysłuży się poprzedniczce, ale gwoździem do trumny będzie skupienie się Microsoftu na swoim młodszym dziecku. Tegoroczny line-up iXa pierwszego składa się głównie z multiplatform oraz pseudo-exclusive'ów, czyli konwersji z PC tylko na konsolę Billa. Wątpię, by w przyszłym roku sytuacja się poprawiła, co jest naturalną koleją rzeczy. Paradoksalnie zanosi się, że najmocniejsza platforma jako pierwsza przestanie otrzymywać nowe pozycje. Zwłaszcza, jeśli „trzystasześćdziesiątka" okaże się sukcesem.

Dość kontrowersyjnie rysuje się przyszłość GameCube'a. Tak kiepskich miesięcy konsola ta nie miała chyba nigdy w swojej krótkiej egzystencji – od czerwca do września nie ukazał się w Europie żaden tytuł na wyłączność! Sądzę jednak, że układanie epitafium byłoby przedwczesne. Ostatnie miesiące tego roku przyniosą poprawę w postaci potencjalnych hitów bądź hitów komercyjnych. W przeciwieństwie do N64, Nintendo będzie wspierać GCN zapewne niemal aż do samej premiery Revolution. Stary Kontynent w pierwszej połowie 2006 roku może spodziewać się kilku lokalizacji z Japonii, a także nowego V-Jurka i drugiego Baten Kaitos. No i nie wolno zapomnieć o Twilight Princess. Wprawdzie to tylko jedna pozycja, ale takiego formatu, że część graczy zapomni na moment o next-genach. Jeśli wszystko pójdzie dobrze, naturalnie. Tytułów nie będzie jakoś zatrważająco dużo, ale do tego ta konsola zdążyła już przyzwyczaić.

Na koniec zostawiłem PlayStation 2, zdecydowanie najżywotniejszy sprzęt tej generacji. Ma już kilka ładnych lat na karku, a zanosi się na to, że przeżyje zarówno GCN, jak i Xboxa. Prawdopodobnie do połowy przyszłego roku nikt nawet nie odczuje, że następna generacja wypiera starą. PS2 otrzyma kilka(naście) naprawdę głośnych pozycji i całą masę bardzo dobrych gier. To właśnie na rok 2006 planowane są: Final Fantasy XII, God of War 2, Siren 2 czy Tourist Trophy. Myślę, że okres zalewu gier średnich i słabych, jak to miało miejsce z PS one, czeka obecną uważam za wyczerpany. Więcej będzie można powiedzieć dopiero po Nowym Roku, gdyż na razie wydawcy chcą zainteresować nas wyłącznie „świątecznymi" pozycjami. Jak powiedziała Perrin Kaplan, PR Nintendo of America znana z błyskotliwych inaczej wypowiedzi (taka ichniejsza Beger), jej firma planuje na przyszły rok jeszcze kilka niespodzianek względem GameCube'a. To samo pewnie tyczy się również GBM i Xboxa, choć nikt o tym jeszcze głośno nie powiedział. A o PS2 nie ma się co martwić.

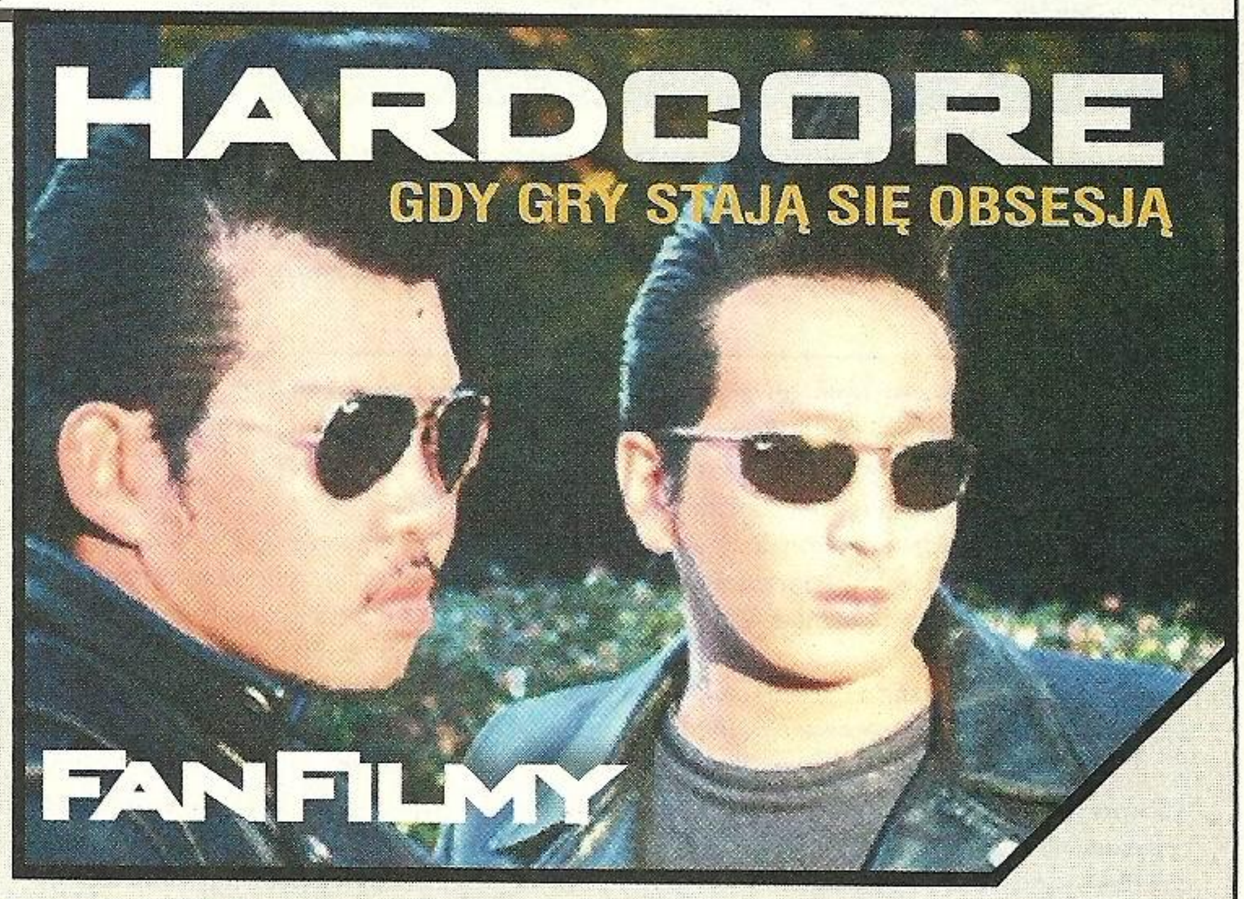
Kaxi ■ ■

Czarnulę nie wcześniej niż w 2007 roku. Jeśli w ogóle będziemy mieli powtórkę z rozrywki, co moim zdaniem nie jest takie oczywiste. W każdym razie posiadacze PS2 nie muszą się obawiać braku gier i wymuszonej przesiadki na next-geny.

To tyle – temat odchodzących konsol na chwilę

HARDCORE

GDY GRY STAJĄ SIĘ OBSESJĄ



Nie czuliście nigdy potrzeby sięgnięcia po kamerę po kilku godzinach gry w ulubiony tytuł? Ot, pokazać światu, że potraficie nakręcić ciekawy film o przygodach swojego ulubionego bohatera, albo, żeby się po prostu dobrze bawić. Nie jesteście sami, tysiące graczy na świecie myśli teraz o tym samym, co Wy.

Najrzadziej spotykany rodzaj fanfilmów to produkcje z udziałem ludzi. Wiadomo, nie każdy ma kamerę, warunki, rekwizyty i przyjaciół, którzy zagrają swoje role przy naszym boku. W sieci można jednak znaleźć całkiem sporą ilość produkcji, a niektóre z nich ocierają się nawet o profesjonalizm. Omówię tutaj tylko niektóre tytuły, zaś wielbicieli podwórkowego filmowania zapraszam w sieć na poszukiwania kolejnych perełek.

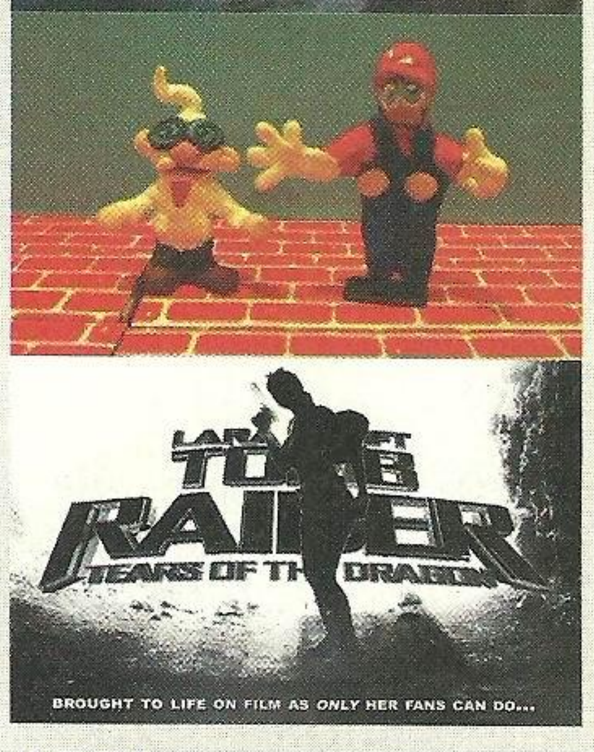
Jeśli myślicie, że najwięcej jest filmów o przygodach Snejka lub Master Chiefa, to się grubo mylicie, bo prym w statystykach wiedzie czołowy hydraulik gier konsolowych. Filmów o Mario jest tak dużo, że ich opisywanie zajęłoby cały numer, dlatego przedstawię tylko niektóre z nich.

Super Mafio Bros. to produkcja wyreżyserowana i wyprodukowana przez Justina Torresa i Travisa Gaastra. Historia Mario i brata przeszła małą metamorfozę, tym razem „grzybkowe królestwo" to terytorium planów biznesowych, walk o władzę, nielegalnego biznesu i handlu bronią. Król wynajmuje Mario i brata do walki z mafijną rodziną Koopa, a potem... Musicie to sprawdzić po prostu sami! Niesamowity humor, doskonałe stroje i interpretacje postaci. Spadniecie z krzesła jak zobaczcie grzybka, czy też samego Mario. Film nie jest przeznaczony dla dzieci, dlatego warto przestrzec „nieuświadomionych", że cenzury tu nie uświadczycie. Ale sam w sobie jest rewelacyjny, warto polecić fanom maskotki Big N, którzy chcą się pośmiać przez 42 minuty trwania filmu.

Kolejny ciekawy film o przygodach braci hydraulików to dzieło Rory Beringa. The **Adventures of Mario and Luigi** to dobrze zrobiony film, którego akcja przenosi się z domowych pieleszy w leśną scenerię. Chłopaki odgrywający główne role doskonale się przy tym bawili, widać, że film był przygotowywany dla czystej zabawy i właśnie to najbardziej do niego przyciąga widownię. O fabule nie warto pisać nawet, ot standard: Mario i Luigi muszą powstrzymać Bowsera przed zaciągnięciem księżniczki Peach przed ołtarz. Przy okazji muszą tez uratować świat. Duża dawka humoru.

Lizard Dude LIVE & Unplugged – czy pięciominutowy film o facecie przebranym za Mario i odgrywającym na fortepianie melodyjki z gry, można uznać za film godny polecenia? OK, zostawmy ten nieszczęsny tytuł samemu sobie i przejdźmy do innych.

Nate and Tony's Craaazy Antics to szalony, kilkuodcinkowy film o dwójce przyjaciół przeniesionych przez wadliwego Xboxa do wnętrza gry Halo. Film jest tak amatorski jak się tylko da, ale potrafi czasami przywołać uśmiech na twarz. Za tą produkcję odpowiedzialny jest niejaki Nathan Meyers. Obraz czasem jest



nieczytelny, zwłaszcza, kiedy zdjęcia z realnego świata przeplatają scenki wycięte z gry. W sumie ciekawostka bardziej, niż film warty ściągnięcia.

StarGejt Time Raider to film oparty luźno na tematyce gry z Larą Croft w roli głównej . O dziwo, jakość tej produkcji, efekty specjalne, kostiumy i aranżacja stoją na bardzo wysokim poziomie. Doskonale sprzęgnięto i połączono animację tła z naniesionymi na nią aktorami. Profesjonalna robota naszych południowych sąsiadów, bo jest to film czeski moi drodzy.

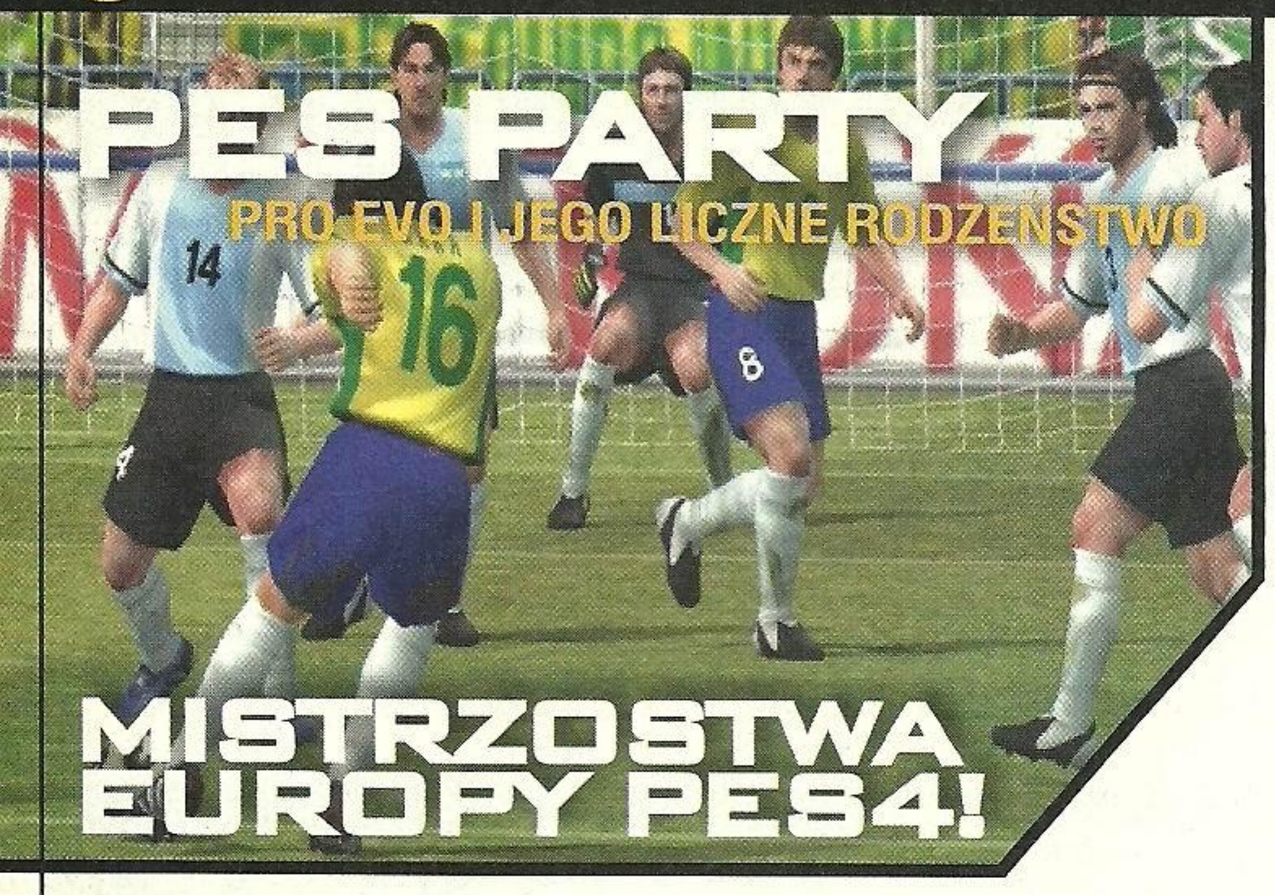
Jeśli można już mówić o fan projektach robionych z wielką pompą, to trzeba wspomnieć koniecznie film Nicka Murphyego **Lara Croft Tomb Raider: Tears of the Dragon**. Jest to najbardziej zaawansowany i profesjonalny film przygotowywany do tej pory. Doskonale zrealizowany, z dobrą prezencją i ciekawie zapowiadającym się scenariuszem. Film wciąż jest jeszcze w fazie produkcji, ale już teraz można zajrzeć na stronę promującą ten obraz i obejrzeć kilka trailerów. Co do krótkiego omówienia, otóż tajemnicza choroba zabija przyjaciół pani archeolog, co zmusza ją do wyprawy po słynny artefakt leczący „Jade Dragon". Ten film, choć tworzony przez fanów, potrafi pokazać pazur, niektóre sceny kręcono w prawdziwej dżungli, w okolicach wodospadów, starych świątyń itp.

Metal Gear Genezis to, jak się domyślacie, film opowiadający o perypetiach Węża. Nagrany przez kilku przyjaciół film opiera się na scenariuszu słynnego hitu mistrza Kojimy. Cóż mogę powiedzieć? Film jest klimatyczny, aczkolwiek zrealizowany przez Francuzów, tak więc na przeszkodzie stoi jak zwykle bariera językowa. Za to zdjęcia i charakteryzacja są niesamowite. Niektórzy naprawdę potrafią pokazać umiejętności reżyserskie.

Sporo tego. Poszperajcie w sieci. **Dagon** ■ ■

Skąd zassać?

http://www.metalgeargenesis.new.fr/ – stronka francuskiego Metal Gear Genezis.
http://www.tearsofthedragon.org/ – „Łzy Smoka", czyli fanowski Tomb Raider.
http://www.classicgaming.com/tmk/fanfilms.shtml – kilka fanfilmów z Marianem w roli głównej.



PES PARTY

PRO EVO I JEGO LICZNE RODZEŃSTWO

MISTRZOSTWA EUROPY PES4!

Nigdy nie byłem na lepiej zorganizowanym wyjeździe niż mistrzostwa Pro Evolution Soccer 4 na sardyńskiej Olbii. I nie tylko dlatego, że lubię piłkę nożną, a cała impreza składała się z piłki nożnej podawanej na śniadanie, obiad, kolację i spożywanej pomiędzy każdym z tych dań. [Banan]

No dobra – przesadzam, bo na obiady zwykle były jakieś tłuste, niestrawne smakołyki (jak zapewne zwał je szef kuchni ekskluzywnego ośrodka wypoczynkowego dla znudzonych włoskich milionerów), a na kolacje – przeróżne kluseczki i na przykład kawał giczy cielęcej w komplecie z dwoma kartofelkami na wykałaczce.

Ale cały pozostały czas sprowadzał się do piłki nożnej. Mistrzostwa dla dziennikarzy w Pro Evo 5, turniej piłkarskich piątek w piłkę na kortach tenisowych, turniej piłki plażowej, turniej Pro Evo 4 dla mistrzów poszczególnych krajów, oglądanie eliminacji do mistrzostw świata, wywiad z ojcem serii Pro Evolution Soccer oraz okazja do umilenia sobie czasu pomiędzy każdą z tych atrakcji poprzez granie w Pro Evo 4 lub 5 na PS2, PSP i pececie w sali treningowej... Teraz każdy obeznany ze starymi dowcipami gość nie omieszkałby wspomnieć o tym, że normalnie bał się otwierać lodówkę, ale bądźmy poważnymi ludźmi.

Tylko że to wszystko wiedziałem dopiero po przybyciu na miejsce. A przedtem? Ustalmy jedno – kiedy wyruszałem w podróż o godzinie ósmej wieczorem w środę nie spodziewałem się jeszcze, że czeka mnie mordercza wycieczka trzema pociągami, dwoma samolotami i jednym metrem przez połowę angielskich lotnisk, stacji i przystanków. Nie zanudzę Was opowieścią o lądowaniu na innym lotnisku w Londynie niż to, z którego miałem kontynuować podróż, ani o tym, że ostatnią część jazdy pociągiem odbyłem bez ważnego biletu, nie mając nawet trzech minut na jego zakup i że po bezustannej, dwuipółgodzinnej podróży każdym środkiem publicznego transportu w Londynie wyjąwszy prom trafiłem na lotnisko w Gatwick na pięć minut przed zakończeniem odprawy. Bo to nie jest ważne. Ważne jest to, że kiedy trafiłem do kompleksu hotelowego na Olbii i zapoznałem się z programem imprezy zrozumiałem, że właśnie czekają mnie cztery naprawdę dobre dni.

Pierwszego dnia, w czwartek, byłem sobie sam. Nie, nie musicie lać łez. Nie zdradzając się z narodowością, obserwowałem kwiat europejskiego dziennikarstwa spożywający soki, rozmawiający i ogólnie ekscytujący się zbliżającym się turniejem Pro Evo 5. O dziwo, w ciągu kilku godzin przebywania w towarzystwie różnojęzykowych osób nie udało mi się niczym Banderasowi w *Trzynastym Wojowniku* opanować choćby podstawowych zwrotów z fińskiego czy francuskiego. Za to wzbudziłem litość w szwajcarskich hostessach obsługujących imprezę, a jak wszyscy wiemy, takie znajomości mogą tylko procentować.

MEDIA CUP

Turniej odbywał się zaraz po kolacji w czwartek. Czterdziestu dziennikarzy w ośmiu grupach, jedno trofeum i rozpoczęło się. Tego dnia wszyscy przywdziali już swoje koszulki z ksywami na plecach i flagami narodowymi nad nimi oraz na lewej piersi.

Szybko okazało się, że karty rozdawać będą Francuzi – pięciu dziennikarzy z kraju miłośników naszych rodzimych winniczków, zdominowało swoje grupy z imponującymi wynikami. Słowo wyjaśnienia – każdy z dziennikarzy obcował już przed imprezą z wersją prasową gry, więc każdy już potrafił grac w Pro Evo 5. I niemal każdy wybrał Brazylie, która zdominowała wybory w około 90 procentach (zarówno w turnieju dziennikarzy, jak i potem – w Mistrzostwach Europy w PES4). No ale nieważne. Z mojej grupy wyszedłem z wynikami 5:0, 3:2 (zwycięska bramka z karnego w doliczonym czasie gry), 2:1 i 0:1 z Anglikiem Kelsiem. Grałem Anglią z zagęszczonym środkiem. Potem nadeszła 1/8 i spotkanie z kolegą Niemcem, którego objechałem 2:1, potem 1/4 i kolejny Niemiec (zresztą kolega z grupy) 2:0 i zaczął się półfinał. Wyczytujący wyniki i pary w rozgrywkach eliminacyjnych sędzia każdorazowo kończył wyczytywanie mnie, dodając „Polish people – party people". Wspominał też coś o wódce i kobietach. Polskich.

W półfinale zagrałem z sympatycznym Francuzem. Dopingujący mnie jeszcze chwilę wcześniej Francuzi (jakoś nie chcieli Niemców w finałowej czwórce) zmienili raptownie front. Mecz był zacięty i bramki padły dopiero w dogrywce. Najpierw moja w pierwszej połowie, potem mojego rywala w drugiej. A potem nastały karne. Chłopak wygrał 3:2 po niezłej wojnie nerwów (obronił pierwszego, ja jego drugiego, a potem Shaun Wright Phillips postanowił strzelić lekko po ziemi). I tak nie wszedłem do finału, tylko zagrałem o trzecie miejsce, zdobywając jedną bramkę na początku meczu, a potem dając się zepchnąć do obrony. Nieskutecznej bo zakończyło się 1:3. Tak właśnie minąłem się z podium, a mój pogromca z półfinału w meczu o puchar gładko poradził sobie z rywalem i jego Italia zwyciężyła na pierwszym turniej wyjazdu.

TURNIEJ HALOWY

W piątek rano, po lekko spóźnionej pobudce, zdążyłem w ostatniej chwili zasilić szeregi reprezentacji... jak się okazało niemiecko-szwajcarskiej w mistrzostwach piłkarskich piątek rozgrywanych na kortach tenisowych ze sztuczna nawierzchnią. Były jeszcze połączone siły Hiszpanii i Portugalii, Holandii i Skandynawii, Japonii oraz Anglii. W pierwszym meczu z Japończykami (na boisko wszedł w pewnym momencie Seabass i przewrócił się) jeden z programistów wpisał się na listę strzelców po akcji klasycznie z Pro Evo – po przekładance jak z L1 strzelił w okienko. Potem jednak solidna gra w obronie i bramki dobrze dysponowanych napastników wyprowadziły nas na dwa jeden. Trzy mecze później (dwa remisy i przegrana) dowiozły nas do półfinału, z którego odpadliśmy z drużyną hiszpańsko-portugalską, w której grał mój pogromca z meczu o trzecie miejsce. Tak, gość zdecydowanie mnie prześladował. Z kontem dwóch asyst i przyjaźnią dziennikarza, co ma dziadka z ławy oraz drugiego, z wyglądu przypominającego Kahna, zakończyliśmy turniej na bliżej niesprecyzowanym miejscu pomiędzy trzecim a piątym. Ja dodatkowo byłem bogatszy w wiedzę, że nie należy wykonywać wślizgów na sztucznej nawierzchni o czym przez następny tydzień przypominał mi fakt zamiany dziesięciocentymetrowego odcinka prawej goleni w krwawą mieszankę skóry i sztucznej trawy.

MISTRZOSTWA EUROPY

Po powrocie do hotelu czekali mnie już nasi bohaterowie czyli Sebastian Fijałkowski (mistrz Polski w Pro Evo 4) i Grzegorz Kuźniak (wicemistrz) pod eskortą Michała Ziółkowskiego z CD Projektu. Na początku mały zgrzyt – koszulka Eśka miała ksywę Eziek na plecach.

Teraz, dla wszystkich, którzy nie znają obu chłopaków. Sebastian to pewny siebie gość grający Francją i patentujący wrzutki trzema kółkami do nabiegającego Trezegueta. Każdy kto był na turnieju w Warszawie czy Zabrzu wie jak Sebastian świętuje swoje gole i wie, że dowiaduje się o nich każdy znajdujący się w zasięgu jego krzyku. Grzesiek zaś to bardzo spokojny, skromny człowiek, który od pierwszej rozmowy tłumaczył, że turniej wygra Sebastian, a on przyjechał mu pokibicować.

Po przywitaniu dosyć szybko poszliśmy do sali treningowej gdzie na rozstawionych konsolach mistrzowie oraz dziennikarze z Europy spotykali się, żeby sprawdzić swe umiejętności w Pro Evo 5 lub 4. Sebastian zagrał ze mną kilka spotkań boleśnie mnie klepiąc, po czym postanowił sprawdzić się z innymi graczami. W tym czasie Grzesiek siedział spokojnie z tyłu przyglądając się grającym. Pomyślałem, że popełnia błąd nie próbując sił z nikim po drodze.

To było pierwsze z trzech błędnych założeń, jakie przyjąłem tego dnia.

Niestety sygnały, które do nasz nadeszły, były przygnębiające. Sebastian, nieprzyzwyczajony do Normal Longa większość spotkań przegrywał. Pozostawało nam zaczekać na właściwe mistrzostwa i liczyć, że skupienie podczas samego turnieju będzie większe.

Na turnieju wylosowano cztery grupy – część po czterech, część po pięciu zawodników. Esiek trafił do pięcioosobowej drugiej grupy (wychodziły trzy drużyny), Sebastian – czteroosobowej czwartej (wychodziły dwie).

Pierwszy mecz grał Sebastian. Mocno zebrał, podobnie niestety miała się sytuacja w drugim meczu. Kiedy na początku pierwszego spotkania Eśka stanąłem za nim, zobaczyłem stan 0:3 i usłyszałem tylko zrezygnowane „dostałem dwa samobóje" pomyślałem, że przygoda naszych bohaterów w turnieju będzie nadzwyczaj krótka. Mecz skończył się przy stanie 0:5 dla rywala Eśka, przy czym, najwyraźniej niezadowolony z dotychczasowego dorobku, Grzesiek jeszcze raz załadował piłkę do własnej siatki.

Kiedy rozpoczął się następny mecz, z zeszłorocznym mistrzem Pro Evo 3, i Sebou (rywal Eśka) dostał karnego w pierwszych pięciu minutach pomyślałem – Grzesiek, ale masz zajebistego pecha stary. Odpaść z turnieju po pechowych samobójach i karnym z kapelusza? Nieuczciwe.

Sebou przestrzelił. Esiek pojechał go 4:0. Jako jedyny w grupie. Następne dwa mecze to zwycięstwo i przegrana, w rezultacie czego Grzesiek wyszedł z trzeciego miejsca. Następny etap to cztery trzyosobowe grupy, wychodzą po dwie pierwsze osoby. Esiek rozgniata jednego rywala, z drugim remisuje 4:4 i wychodzi z drugiego miejsca. Potem trafia na młodocianego Anglika, który przez wielu typowany był na tegorocznego mistrza (w Anglii eliminacje to ok. 20 lig w różnych miastach, w każdej po 100-200 zawodników), a na turniej przyjechali dwaj bracia.

Sebastian Fijałkowski walczył dzielnie.

Ekipa Konami podczas kolacji.

Seabass gratuluje Grzegorzowi Eśkiem oraz Icemanem zwanemu.

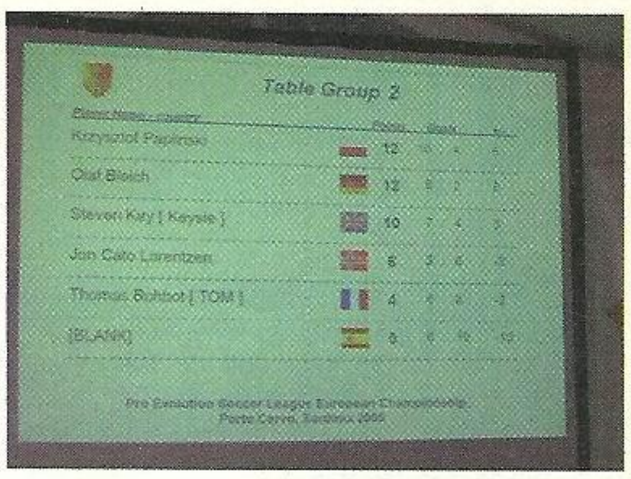
Esiek wygrywa ten mecz 5:1 przy oszałamiającym dopingu dla małego Anglika, który po meczu wstaje i bez słowa wychodzi z sali. Esiek jest w półfinale. Tutaj wraz z Sebastianem zajmujemy dogodne miejsca na środku sali (finały pokazywane były na projektorze), gdzie decydujemy się na doping szarpany polegający na wydawaniu zwierzęcych ryków po każdej bramce. Sebastian jeszcze rzuca ostatnie niebanalne wskazówki („Grzesiu, chcę widzieć same lamy!") i zaczyna się jazda.

W meczu półfinałowym pokonuje schowanego za potrójną gardą Francuza, a w finale ogrywa w pięknym stylu Belga, który nie dając sobie rady ze skrzydłami chłopaka zbiera masę żółtych i czerwonych kartek. Ostatnie faule mają już tylko wyeliminować Owena, wkręcającego obronę rywala raz za razem. Mecz kończy się wynikiem 2:1 dla Eśka, który tym samym zostaje mistrzem Europy, po czym zdejmuje koszulkę i całuje znajdująca się na niej polską flagę. Rozpoczynają się oklaski, a po chwili bohaterowi puchar wręcza sam Seabass.

Chciałem teraz coś od siebie. Esiek gra prostą piłkę opierająca się na tzw. „lamach", czyli odegraniach piłek z boku pola karnego do pomocników wchodzących w środek i oddawaniu strzałów z pierwszej.

Tania taktyka? Tak, ale wszyscy ja znają i stosują. Mistrzostwo Eśka polegało jednak na tym, że nikt nie opanował tej umiejętności w takim stopniu jak on. A do tego chłopak grał Anglią i „po raz pierwszy" na kamerze Normal Long.

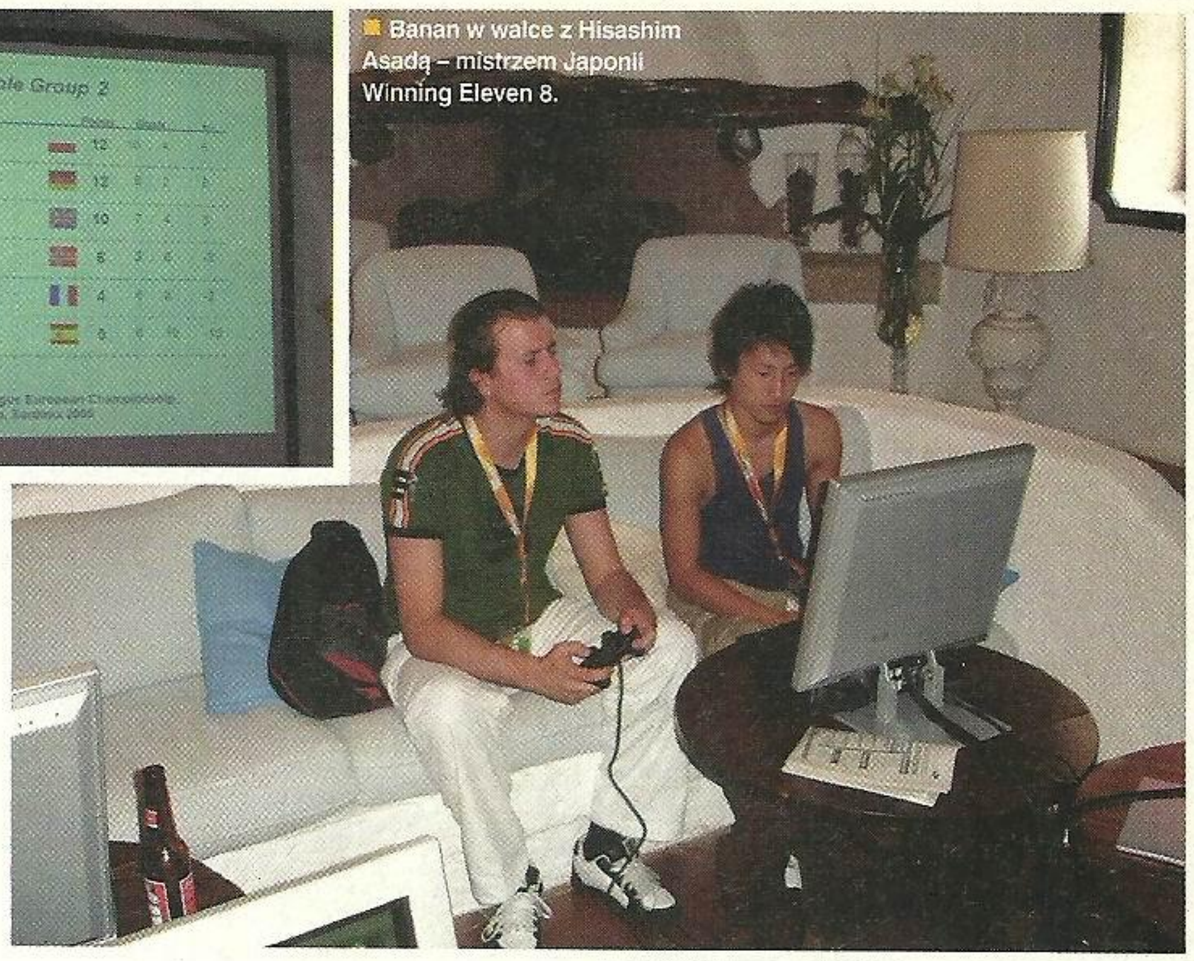
Widziałem już kilka osób grających w Pro Evo 4 zarówno na turniejach jak i poza nimi. Miałem okazję porozmawiać też z mistrzami z Niemiec, Holandii, Anglii, Francji i Skandynawii i wszyscy mówili jedno – na turnieju o Mistrzostwo Europy gra się nie pozostawiając niczego przypadkowi. Dlatego większość osób grała Brazylią, waląc lamy kiedy się dało i próbując wszelkich innych znanych sobie sztuczek. Tylko na Eśka to było za mało.



Jest on zdecydowanie najlepiej dryblującym gościem jakiego w Pro Evo 4 widziałem. Kolejne rajdy na pole karne przeciwnika, wiązanie do trzech nawet obrońców jednym zawodnikiem i mijanie ich przy samej linii, między dwoma – szarpane manewry nie dające się wychwycić. Po prostu nie mam pytań. Esiek strzelił coś ze dwie bramki w normalny sposób – pozostałe niemal wszystkie weszły tak samo. Wszystko lamy.

Ale wierzcie mi, oglądając finał, w którym cała sala kibicowała chłopakowi, na którego jeszcze przed turniejem nikt nie zwracał uwagi, uważałem że każda z tych „lam" jest najpiękniejszą bramką, jaką widziałem w Pro Evo 4. Esiek znalazł sposób, z którym nie potrafił sobie poradzić żaden z jego finałowych przeciwników, a każdy z nich pokonał w drodze do finału znacznie więcej rywali niż Sebastian czy Grzesiek w Polsce. I za to szacunek. Ten chłopak zasłużył na wygraną dobrym pomysłem na grę, genialnym przygotowaniem do jego wprowadzenia w życie oraz skromnością, jaka charakteryzowała go do samego końca.

O drodze powrotnej, spóźnieniu się na samolot i przechodzeniu przez wszystkie odprawy z coraz bardziej pooobijanym pucharem wspominać nie ma już sensu. Dość powiedzieć, że po raz pierwszy Polska została zaproszona na eliminacje mistrzostw Europy, została zauważona i wróciła w komplecie. Fajnie, że CD Projektowi i jej konsolowemu Michałowi udało się wysłać naszych mistrzów na tę imprezę. To był kawał dobrego wyjazdu. Za rok przysługują nam trzy miejsca, bo Esiek – mistrz Europy – będzie automatycznie bronił tytułu.



Banan w walce z Hisashim Asadą – mistrzem Japonii Winning Eleven 8.

Pierwszy występ Banana w szkole baletu imienia Olivera Kahna.

THE BIG FISH: SEABASS W OGNIU PYTAŃ

Trzeciego dnia nadarzyła się dosyć ciekawa okazja. Jedna z przemiłych Szwajcarek obsługujących imprezę znalazła me imię i nazwisko na liście dziennikarzy zapisanych tego dnia na wywiad z jakimś Seabassem. Nie mając nic ciekawego do roboty poszedłem zobaczyć co ta enigmatyczna postać ma do powiedzenia. Na miejscu zastałem dwóch sympatycznych Japończyków i zamknięte drzwi. Wdałem się wobec tego w niezobowiązująca pogawędkę z...

No dobra. Pro Evolution Soccer Management powstaje na bazie tego samego programu, który w Japonii pojawił się już w zeszłym roku. Cztery ligi, tysiące zawodników, engine gry, konieczność przeprowadzania rozmów z piłkarzami, motywowania ich, ustalania zmian w trakcie meczu... Słowem – całkiem sporo opcji, które posiadaczom konsol mogą godnie zastąpić pecetowe zmagania w ostatniego Championship Managera.

Tyle przynajmniej udało mi się potwierdzić w tłumaczonej rozmowie z producentem PES Management – panem Chokosugą. Trwającej około trzech minut, po których magicznie pojawiła się dziewczyna z kluczem, Seabass Takatsuka oraz tłumacz i producent serii – pan Akira Saito.

Cały wywiad uznałbym za oszałamiający sukces gdyby nie dwa czynniki, na które jednak nie mogłem/nie wypadałoby wpłynąć. Pierwszym był fakt, iż od wejścia do sali przygotowanej specjalnie na przyjęcie grubej ryby z Tokio do momentu jej opuszczenia mieliśmy dokładnie pół godziny. A należy w to wliczyć tłumaczenie pytań z angielskiego na japoński i odpowiedzi z japońskiego na angielski, bo Seabass jest sympatyczny i robi Pro Evo, ale angielskiego nie kuma ni w ząb.

A drugi problem? No właśnie. „Mieliśmy." Okazało się, że moja nieoczekiwana sesja wywiadowcza dzielona była z ekipą Holendrów. A jak wszyscy wiedzieliśmy, od tych właśnie dżentelmenów uprawiających w chodakach tulipany i słoneczniki w swoich przywiatrakowych ogródkach zależał nasz awans do mistrzostw świata. Postanowiłem więc nie wywoływać międzynarodowego skandalu, licząc na sensowne, przemyślane i dobrze wyartykułowane pytania moich pomarańczowych kolegów. I...

„Czym Pro Evolution Soccer 5 różni się od czwórki?".

Szpada wypadła mi z ręki.

Teraz słowem wstępu. Kiedy ma się w perspektywie wywiad z jakąkolwiek osobą, którą się ceni, należy jej to w jakiś sposób ujawnić. Na przykład zdradzając się z wiedzą zawartą w tak niedostępnych źródłach jak internet. Innymi słowy – pokaż swojemu rozmówcy, że wiesz o czy mówisz, nie praw banałów i nie stawiaj otwartych pytań. Wierzcie mi – najlepiej zadane pytanie w takim

wywiadzie, to takie, na które uzyskuje się odpowiedź: tak lub nie.

No więc, słysząc pytanie mojego niderlandzkiego ziomka pozostało mi już tylko założyć ręce i czekać na potok słów ilustrujących zmiany jakie zaszły pomiędzy pesem czwórką, a piątką.

Może trochę na wyrost, ale zakładam, że na to pytanie odpowiedzieć mogłaby większość z Was. Na szczęście Seabass był taktowny i odniósł się do pytania życzliwie wspominając, że znacznie poprawiona została sztuczna inteligencja, zawodnicy są bardziej samodzielni, doszła nowa mechanika rozgrywania stałych fragmentów gry oraz sporo nowych elementów rozgrywki.

Następne w kolejce było moje pytanie dotyczące składów. Na jakiej zasadzie ustalane są parametry zawodników w grze i czy Konami korzysta z zespołów zewnętrznych do opisywania zawodników? No więc, po pierwsze – nie ma jednej osoby albo całego zespołu dedykowanego jedynie do zbierania tych informacji. To znaczy są ludzie koordynujący te działania, ale wartości zawodników ustalane są przez ludzi z zespołu Konami Tokyo. Każdy ma swoją drużynę czy drużyny, obserwuje je i dostarcza dane, które następnie są wprowadzane do gry. A więc nikt z Polski żadnych parametrów Krzynówka nie podbije tylko ze względu na osobiste preferencje.

Dalsza seria moich pytań koncentrowała się na detalach związanych z samą rozgrywką.

Dlaczego pomimo corocznych obietnic sposób strzelania rzutów karnych nie zmienia się i wciąż sprowadza do wyboru jednego z sześciu pól bramki i kopnięciu piłki?

Dlaczego czerwone kartki są dawane w tak nierówny sposób i zawodnicy wchodzący wślizgiem od tyłu na nogi przeciwnika blisko swojego pola karnego nie zostają odesłani z boiska zgodnie z aktualnymi przepisami? Czy w grze są jakiekolwiek ukryte parametry, dzięki którym zawodnicy zachowują się nieco inaczej niż wskazywałoby na to ich statystyki? Jako przykład podałem „Calamity" Jamesa, który pomimo lepszych statystyk popełnia jakby więcej kiksów niż Robinson. I, przy okazji, o co chodziło ze statystykami japońskich kadrowiczów w trójce (pamiętacie – mieli osobne, poświęcone tylko sobie parametry).

Otóż karne przechodzą z każdej części na następną sporą metamorfozę, chociaż dla nas zmiany te nie są widoczne. Tyle to ja wiedziałem już wcześniej. Jak się jednak okazuje, chłopaki z Konami oglądali całe mnóstwo rzutów karnych i stwierdzili, że te wykonywane w górną część bramki najczęściej chybiają. Dlatego w nowej piłeczce Konami „bezpieczniej" jest strzelać w dolną część bramki, chyba że strzelec ma gwiazdkę przy parametrze jedenastki właśnie.

Moja ciekawość w kwestii kartek także nie została w pełni zaspokojona. Jak wiadomo wpływ na surowość kar ma wybór sędziego, ponadto panowie w czerni zapamiętują faule zawodników w trakcie meczu i po kilku ostrzeżeniach chętniej wlepią komuś kartonik. No i na koniec to, co wiedzieliśmy – istotną rolę odgrywa miejsce na boisku. Faulowanie przez ostatniego obrońcę wychodzącego na czystą pozycję napastnika to prawie pewna czerwień, ale za brutalne faule będą i czerwone w środku pola.

A ukryte parametry? No więc, ustami Akiry Sato, Seabass powiedział, że od czasu wersji peesdwójkowej ukrytych parametrów już nie ma. A co do Japończyków – okazało się, że według zasad J-League wartość punktowa cech wszystkich Japończyków w kadrze miała być równa; że niby mają te same umiejętności. Wobec tego Konami dodało po okienku całkowicie nie wpływających na rozgrywkę statystyk, dzięki czemu liczbowo wszyscy się zrównali.

Na koniec udało mi się jeszcze wcisnąć pomiędzy niezwykle frapujące dwa holenderskie pytania (ile osób liczy zespół Pro Evo? i czy już powstaje Pro Evo 6 na Xboxa 360) z pytaniem o to, czy następne Pro Evo będzie jeszcze na peesdwójkę. Tak, będzie.

Na koniec skleiłem piątkę z Saito, porozmawialiśmy o awansie Polski i Anglii, pożyczyliśmy sobie wyjścia z grupy (pan Saito jest fanem Anglii) i to by było na tyle.

fot. Banan, Henning Hormann

RESIDENT

HORROR DLA MAS

BIOHAZARD / RESIDENT EVIL

Ciężko w to uwierzyć, ale mija właśnie dziewięć lat, odkąd drzwi pozornie opuszczonej posiadłości w Raccoon Forest otworzyły się po raz pierwszy. Kiedy Chris Redfield, Jill Valentine, Albert Wesker i Barry Burton przekroczyli jej próg, narodziła się legenda, która nie tylko z powodzeniem przetrwała do dziś, ale jej kolejne wcielenia mają ogromne szanse zarządzić także w przyszłości. Kult wokół Resident Evil (znanego w Japonii pod nazwą Biohazard) nie słabnie, a ludzi gotowych raz jeszcze przespacerować się ulicami Raccoon City są całe rzesze. Pierwsza część gry okazała się na tyle dobra, że Capcom niejednokrotnie jeszcze zabierał graczy do tego przeklętego lasu, otwierał posiadłość i napuszczał na nich hordy wygłodniałych nieboszczyków. Ilość konwersji, remake'ów i bocznych scenariuszy, które przez ostatnich dziewięć lat narodziły się w laboratoriach skośnookich mastermindów jest pozornie nie do policzenia – nie znajdziecie platformy (czy to konsoli, czy komputera), którą ominął fenomen tego tytułu.

Każda legenda ma swój początek – kult Resident Evil narodził się w listopadzie 1996. Mimo iż nie był to tytuł specjalnie odkrywczy (gatunek survival horrorów wymyśliła przecież firma Infogrames i wypróbowała w serii gier Alone in the Dark), z miejsca okrzyknięty został jako ten najlepszy. Przede wszystkim zombie – wolno kroczące, gnijące, a jednocześnie cholernie niebezpieczne zwłoki, które nareszcie zostały prawidłowo przedstawione graczom. Głównie dzięki nie do końca zmarłym koleżkom i choremu klimatowi, jaki wokół siebie budowali, Resident Evil pełen był niezapomnianych momentów, które znacząco podnosiły puls. Do historii przeszła już wędrówka bohatera przez opuszczony hol, pękające szyby, grzmiąca muzyka i atakujące w jej takt wściekłe psy. Ciężko zapomnieć pierwsze spotkanie z gigantycznym wężem (jakie to cholerstwo było wielkie!), pierwszy strzał z magnum, eksplodujący łeb zombiaka, ucieczkę przed Tyrantem i... wszystkie te głupie dialogi.

Seria RE to szereg gier (naliczyliśmy ich dotychczas trzydzieści jeden, a kolejne są w drodze), dwa filmy (pierwszy naprawdę dobry, a drugi naprawdę niedobry), sześć klimatycznych nowel, a także całe masy internetowych fansite'ów i fanfików. Karmieni na okrągło tym samym trailerem, z niecierpliwością czekamy na Resident Evil 5. W międzyczasie sprawdźmy, co przez ostatnich dziewięć lat wydarzyło się w świecie gry...

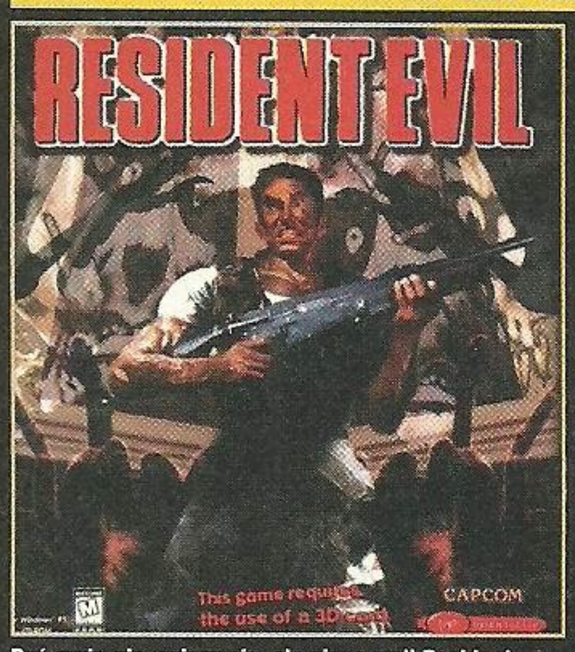
KOMÓRECZKA?

Capcom lubi japońskie telefony komórkowe i specjalnie z myślą o nich przygotował w zeszłym roku grę Biohazard: The Stories. Standardowo, tytuł pozawala na sprawdzenie w akcji uzbrojonej Jill Valentine i rozwalanie zombiaków w piętnastu osobnych scenariuszach. The Stories nie jest konwersją żadnej z wcześniejszych gier firmy Capcom – to zupełnie nowy projekt przygotowany z myślą o komórkach i zdobywającym coraz większą popularność systemie Java Games. Gra prezentuje się zadziwiająco ładnie, zdecydowanie lepiej, niż jej starsze siostry z konsoli Game.com i GBC. Są pseudo-trójwymiarowe lokacje, dokładnie wykonane postacie, dużo krwi. Jeśli japońscy abonenci zapragną więcej postaci i scenariuszy, zawsze mogą pobrać je w zamian za dodatkową opłatę. Istnieje też niewielka szansa, że Biohazard: The Stories wydane zostanie również poza granicami Japonii.

MARTWE OKO

Wraz z pierwszym Resident Evil w świat poszła plotka, że ludzie z Capcom odwiedzili kostnicę, zeskanowali prawdziwe oko nieboszczyka, a następnie umieścili je w grze. Wiecie, chodzi o ten film, w którym pierwszy napotkany trup odwraca się w stronę ekranu i łypie swym martwym ślepiem. Zaczęło się masowe wskazywanie paluchem w stronę ekranu i pokazywanie zombiaka-wybrańca dosłownie wszystkim. Z perspektywy czasu jest to oczywiście dość śmieszne – nawet Capcom nie jest na tyle chory, żeby skanować oczy nieboszczyków i reklamować nimi gry. Chyba...

TRZYDZIESCI JEDEN RESIDENTOW...



Być może nie uwierzycie, ale gier z serii Resident Evil wyszło równo 31 (trzydzieści jeden!). Nieważne, że główna linia scenariusza liczy sobie raptem pięć części (cztery ponumerowane plus Code Veronica). Ważne, że powstała ogromna ilość wariacji, a główną linię gier skonwertowano na wszystkie możliwe sposoby i platformy.

PS One ma na koncie sześć gier:
Resident Evil – historyczny tytuł, w którym Chris, Jill i ekipa Alpha Team przekracza próg Raccoon Mansion.
Resident Evil: Director's Cut – hit uzupełniony o nowe kamery, stroje i filmowe sceny.
Resident Evil 2 – Leon Kennedy i Claire Redfield wydostają się z zainfekowanego miasta. Zombiaki szaleją na ulicach.
Resident Evil 2: Dual Shock Edition – Capcom uzupełnia drugą część gry o wsparcie dla Dual Shocka. Reszta bez zmian.
Resident Evil 3: Nemesis – Jill Valentine przedostaje się przez Raccoon City. Jej tropem rusza wielki, obślizgły Nemesis.
Resident Evil: Survivor – żołnierz Umbrelli traci pamięć. Bierzemy w łapy spluwę i waląc w ekran pomagamy mu przeżyć. Mało grywalności i naprawdę kiepskie wykonanie.

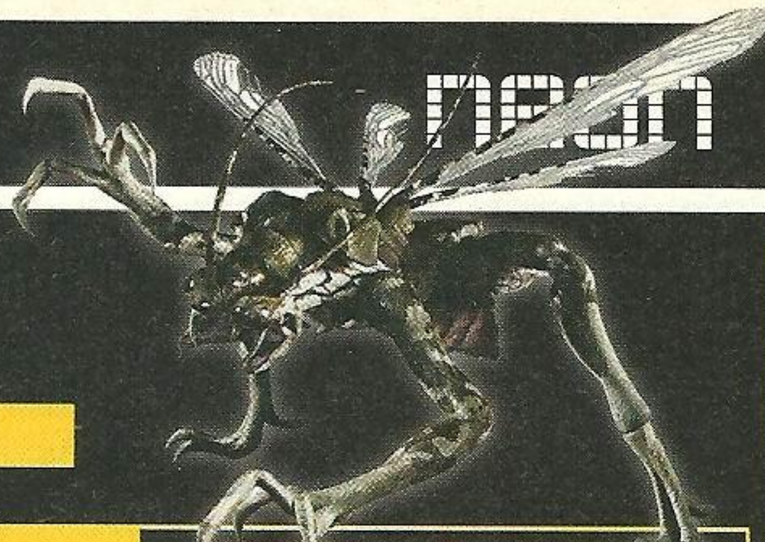
Sega Saturn doczekała się zaledwie jednej gry:
Resident Evil – konwersja wykonana z półtorarocznym poślizgiem. I znacznie gorszą oprawą.

Nintendo 64 także ma na koncie jeden tytuł:
Resident Evil 2 – zadziwiające, ale Capcom zmieścił na jednym kartridżu zawartość dwóch płyt CD. Świetny port!

Sega Dreamcast łyknęła trzy tytuły:
Resident Evil 2 – idealna konwersja hitu z PS one, ze śladową ilością graficznych poprawek.
Resident Evil 3: Nemesis – Capcom ponownie poszedł po najmniejszej linii oporu i zrobił prostą konwersję.
Resident Evil: Code Veronica – pierwszy trójwymiarowy Resident Evil! Claire niszczy chorą psychicznie rodzinę Ashfordów.

PC, o którym wypada tu wspomnieć, też ma swoje Residenty. Dokładnie cztery:
Resident Evil – prosta konwersja z PS one.

EVIL



RESIDENT EVIL 1.5

Biohazard 2 ukończony był w ponad sześćdziesięciu procentach, kiedy Shinji Mikami zdecydował, że efekty dotychczasowej pracy należy wywalić do kosza, a grę napisać od nowa. Oto japońskie pojęcie dobrze wykonanej pracy – jeśli sprawy idą w złym kierunku, to należy wszystko spalić i rozpocząć ponownie, ale już z bagażem nowych doświadczeń.

Resident Evil 1.5 (bo tak prasa nazwała kawałki kodu, których nigdy nie dokończono) zajmować miał jeden, a nie dwa dyski CD, natomiast głównymi bohaterami gry mieli być Leon Kennedy i Elza Walker. Wybór postaci odbywał się na specjalnym ekranie, a nie poprzez włożenie odpowiedniej płyty do czytnika konsoli.

Zastanawiające jest, jak Capcom planował poprowadzić intro do gry, skoro misja Leona rozpoczynała się na dachu Raccoon Police Department (tym z lądowiskiem dla helikopterów), zaś Elza startowała przed głównym wejściem do tegoż budynku. Wszystko to jednak nieważne, gdyż na dwa miesiące przed premierą gry, Capcom zniszczyło Resident Evil 1.5 i prace ruszyły od podstaw.

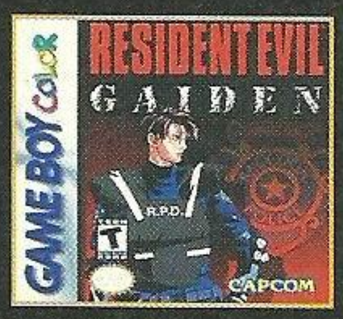
Najbardziej niezadowolony był oczywiście Shinji Mikami – ojciec, matka i wujek całego projektu. „To zupełnie tak, jakbyś robił gulasz (ha!). Wrzucasz do jednego kotła same najlepsze składniki, ale kiedy próbujesz całości, nagle zdajesz sobie sprawę, że nie smakuje Ci tak dobrze, jak powinno." – mówił twórca. Niespecjalnie zadowolony był również z grafiki Biohazard 1.5. Uważał ją za zbyt monotonną (noc, ciemny, opuszczony komisariat, mnóstwo granatowych barw) i nudną. Nieważne, czy Leon przedostawał się na pierwsze piętro komisariatu, do podziemi, czy garażu – wszystko wyglądało po prostu identycznie. „Gra powinna na każdym kroku atakować Cię nowymi rozwiązaniami." – mówi Mikami – „A ja odnosiłem wrażenie, że w mojej grze nic się nie dzieje!" Patrząc na to z dzisiejszej perspektywy, Mikami uważa, że RE 1.5 sprzedałoby się na pewno nieźle, nawet bez jego miażdżących interwencji, ale nie byłoby wówczas mowy o Resident Evil 3! O rany...

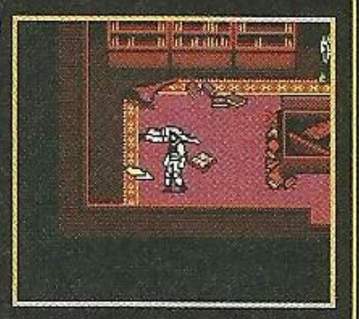
HORROR W KIESZENI

Projekt przenośnego Resident Evil (na GameBoy Color) gotowy był w 2000 roku, jednak na kilka dni przed premierą firmy Capcom i Virgin doszły do wniosku, że gra jest po prostu za słaba (za mało przycisków w konsoli, skąpa paleta kolorów, tragiczna rozdzielczość, itp.). Residenta zakopano na pustyni Mojave (obok milionów pudeł z E.T.), problem w tym, że dużo graczy poczuło z tego powodu rozgoryczenie. Ale powiedzmy sobie szczerze – grafika tej jakości nawet 10 lat temu powodowałaby odruch wymiotny, więc decyzja o nie wydaniu tego tytułu jest zrozumiała. Gra być może ujrzałaby światło dzienne, gdyby konwersją zajął się Capcom. Problem w tym, że wykonanie portu zlecono firmie HotGen Studios, czego efekt widzicie na screenshotach. Ciekawe, jak w akcji

sprawdziliby się nowi przeciwnicy (tak, tak – zapowiedziano nowe pokraki), nowe pomieszczenia, czy system pauzowania gry, pozwalający na wznowienie przygody w dowolnym momencie. Ogromny szacunek należy się jednak HotGen Studios za to, że udało mu się przenieść całą zawartość płyty CD na mały, 4MB cartridge. I tyle. Nigdy nie dowiemy się już, czy zombiak zbliżony gabarytami do małego paznokcia jest w stanie przerazić tak bardzo, jak jego większy, konsolowy brat.

Na początku 2001 roku Virgin raz jeszcze przemyślało sprawę RE na GBC. W końcu Resident Evil 2 na przenośnej konsoli Game.com przyjął się naprawdę nieźle, mimo iż wyglądał fatalnie. W rezultacie podjęto decyzję o odkopaniu gry i wystawieniu jej na sklepowe półki. Niestety, pomimo faktu, że na rynku z powodzeniem rządziło już GBA, wydawca z uporem szturmował 8-bitową konsolę Nintendo. I nie poprawił dokuczliwych błędów.

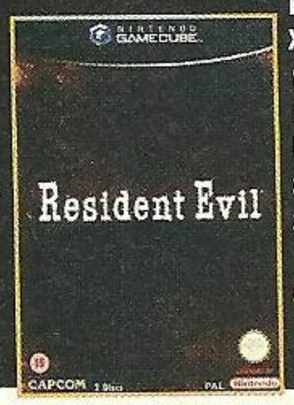




Projekt otrzymał nazwę Resident Evil Gaiden, a jego głównym bohaterem został Barry Burton, symaptyczny i „tatusiowaty" członek S.T.A.R.S., choć na okładce występował Leon. Słaba była też fabuła. Zadaniem Barrego było zniszczenie bioorganicznej broni i... to wszystko. Kiepsko rozwiązano walkę z zombiakami – kiedy umarlak zbliżał się do bohatera kamera przełączała się w tryb fpp (a 8-bitowy procesor robił wszystko, żeby wyglądało to paskudnie). Miernie wyważono również poziom trudności gry – jeden magazynek do pistoletu to zdecydowanie za mało, żeby godnie rozpocząć przygodę z tym tytułem. Cóż, Resident Evil Gaiden został fatalnie przyjęty przez krytykę i jest to jeden z tych tytułów, o których Capcom najchętniej by zapomniał.

Resident Evil 2 – patrz punkt wyżej.
Resident Evil 3: Nemesis – patrz punkt wyżej i dwa punkty też.
Resident Evil: Survivor – miejsce pistoletu zastąpiła komputerowa mysz. A gra crapem pozostała.

PlayStation 2 nie ma w swej bibliotece pierwszej trylogii Resident Evil. Ma natomiast sześć innych gier:
Resident Evil Code: Veronica X – prosta konwersja z Dreamcasta.
Resident Evil Survivor 2: Code Veronica – słaba strzelanka na pistolet w świecie Code Veronica.
Resident Evil Outbreak – ośmiu głównych bohaterów uwięzionych w centrum Raccoon City. Oto pierwszy Resident Evil z możliwością gry w sieci.
Resident Evil Outbreak: File 2 – tych samych ośmiu bohaterów w rolach głównych. Oto drugi RE z obsługą netu.
Resident Evil 4 – król i wódz wszystkich Residentów. Niemal perfekcyjna konwersja hitu z GCN.
Resident Evil: Dead Aim – dowód na to, że Capcom też wydaje crapy. Kolejna strzelanka na pistolet...



Nintendo GameCube ma sześć najlepszych gier ze świata RE!
Resident Evil remake – oto wzór, jak należy odświeżać gry video. Kosmiczna jakość grafiki, mnóstwo zmian!
Resident Evil 0 – śliczny prequel do RE, śledzący przygody Rebeki Chambers i Billy'ego Coena.
Resident Evil 2 – słaba, goła konwersja z PS one.
Resident Evil 3: Nemesis – tutaj Capcom też nie dodało nic nowego... prosty, zwykły port.
Resident Evil Code: Veronica X – Claire i rodzina Ashfordów w niezobowiązującej konwersji.
Resident Evil 4 – moc! Masakra! Leon Kennedy w walce z następcami zombiaków! Wykonanie tej gry zwala z nóg!

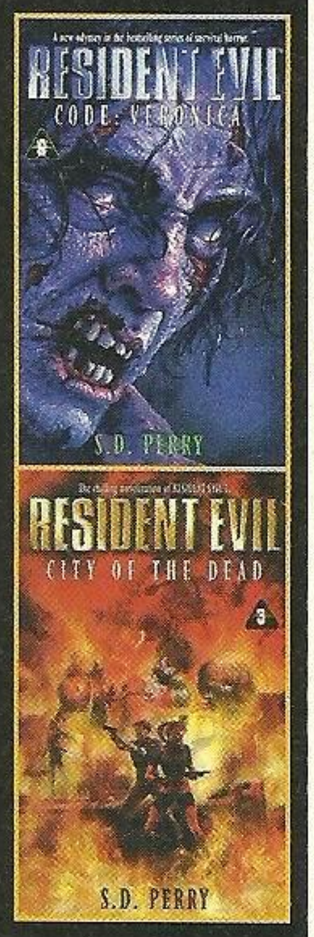
Automaty mają na koncie jeden przeciętny tytuł:
Resident Evil: Survivor 2 – strzelanka wraca tam, gdzie od początku było jej miejsce. Do salonów gier.

Game Boy Color doczekał się jednej słabej gry:
Resident Evil Gaiden – Barry Burton próbuje swych sił na statku „Lucia". Barry... na statku... po prostu wow.

Game.com, przenośna konsola firmy Tiger ma na koncie jeden tytuł:
Resident Evil 2 – brzydki, czarno-biały port, wykonany w pseudo 3D. Omijać!

Telefony komórkowe, na razie japońskie, mogą pochwalić się jedną grą:
Biohazard: The Stories – Jill Valentine w pojedynkę przebija się przez 15 rozdziałów, pełnych nieboszczyków. Nowe przygody do zassania u operatora!

POCZYTAJ MI MAMO

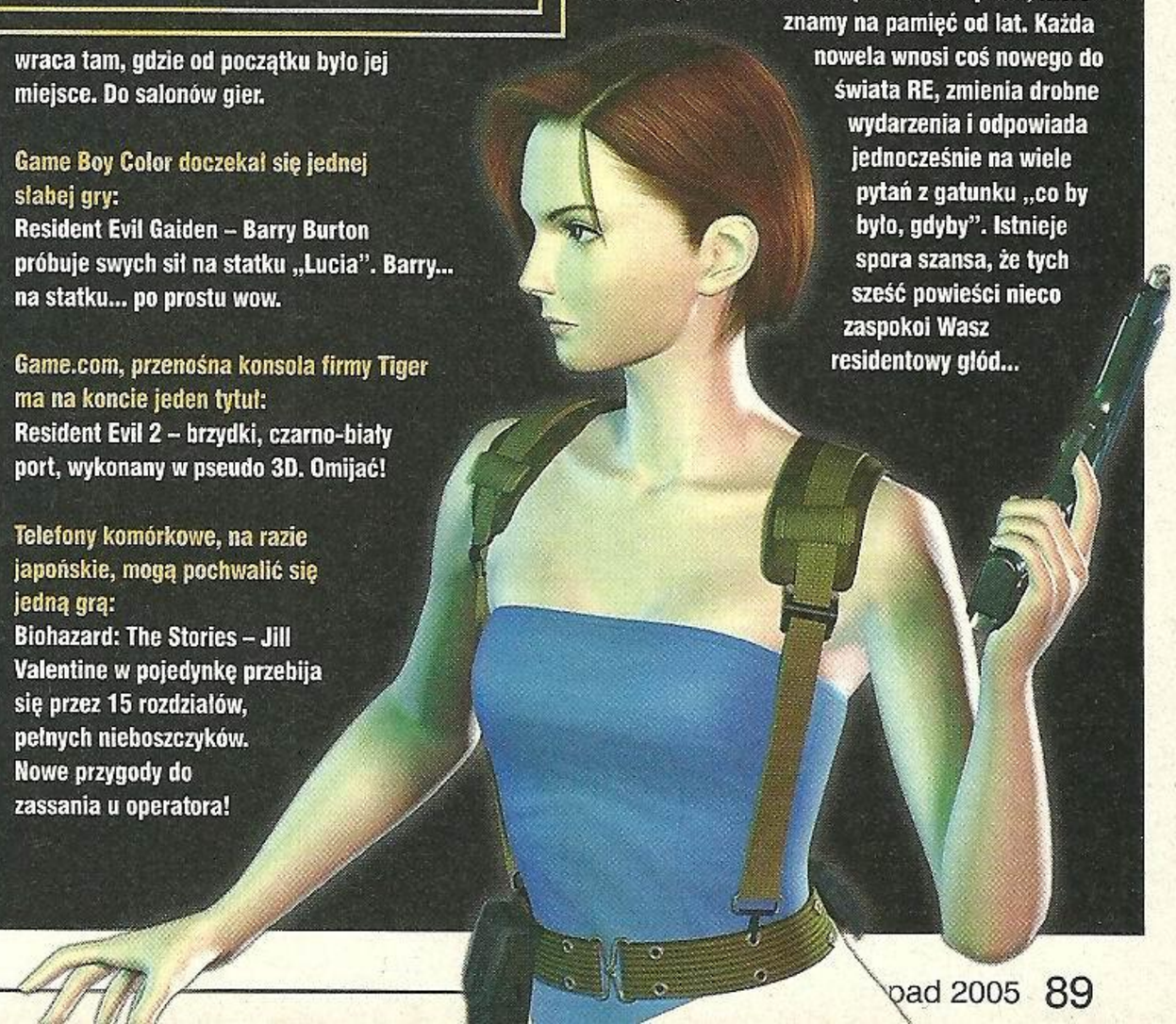


Resident Evil to nie tylko gry i filmy. Capcom szybko zorientował się, że jego klimatyczny świat survival horroru potrzebuje książki, napisanej (oczywiście) na podstawie pierwszej części hitu. Wybór padł na Stephani Danelle Perry, autorkę popularnych nowel bazujących na serii filmów *Alien*.

S.D. Perry nie miała problemu z wczuciem się w klimat Resident Evil. Pierwsza nowela jej autorstwa, zatytułowana *The Umbrella Conspiracy* momentalnie osiągnęła wysoką sprzedaż, a wygłodzone rzesze fanów domagały się kolejnych części. W ten oto prosty sposób powstała nie jedna, a siedem nowel ze świata Resident Evil, których akcja rozciąga się od wydarzeń w Raccoon City, aż po finał Code Veronica. Plotki głoszą, że współpraca Capcomu i panny Perry na tym się nie zakończy. Jeśli w przyszłości powstanie książka bazująca na Resident Evil 4, to wiecie już, czyjego będzie autorstwa.

Wróćmy jednak do wspomnianych nowel. Mimo, iż wszystkie rozpisane zostały na podstawie scenariuszy do gier, S.D. Perry sprytnie pocięła je i rozszerzyła o kilka składników, w tym opisy osobowości bohaterów i motywacje, jakie nimi kierowały. Miłośników pierwszej części gry z pewnością zainteresują dwa pierwsze zeszyty autorstwa panny Perry – *The Umbrella Conspiracy* i *Caliban Cove*, których akcja kręci się wokół zespołu ratunkowego Alpha Team oraz Rebeki Chambers, jedynej ocalałej członkini Bravo Team. *City of Dead* i *Underworld* przenoszą wydarzenia z lasu do Raccoon City, skupiając całą akcję na Leonie Kennedym i Claire Redfield, słynnej siostrze słynnego brata. Sporym zaskoczeniem jest fakt, że scenariusze trzech ostatnich książek – *Nemesis*, *Code Veronica* oraz *Zero Hour* niemal idealnie bazują już na fabułach gier – wydaje się, że S.D. Perry zaczęła w ten sposób wycofywać się z pogłębiania świata gnijących dżentelmenów.

Wprawdzie historii zawartych w książkach nigdy nie uznano za oficjalne wydarzenia, mimo to stanowią one ciekawe uzupełnienie wątków, które znamy na pamięć od lat. Każda nowela wnosi coś nowego do świata RE, zmienia drobne wydarzenia i odpowiada jednocześnie na wiele pytań z gatunku „co by było, gdyby". Istnieje spora szansa, że tych sześć powieści nieco zaspokoi Wasz residentowy głód...



OPOWIEŚCI Z KRYPTY

O tym jak zorganizować party.

Dziś postanowiłem napisać krótki poradnik o tym, jak zrobić fajną imprezę konsolową u siebie w domu (albo u kogoś). Żeby się wszyscy dobrze bawili i – co więcej – żeby zachęcić ludzi do grania na konsolach. Czasem mamy bowiem jakąś swoją ulubioną grę, a po prostu nie możemy nijak namówić znajomych, żeby dzielili z nami naszą pasję. Przychodzą, patrzą nam przez ramię jak dusimy triki, combosy, itp, zagrają dwa razy i mówią, że to nie ma sensu. Ano pewnie. Zajmijmy się analizą zdarzenia dogłębnie, bo warto. W perspektywie mamy fajne imprezy z grupą znajomych, którzy chętnie z nami triki poduszą.

A tymczasem zastanówmy się czego potrzeba, żeby kogoś wciągnąć w nasz ulubiony tytuł. Przede wszystkim – zaangażowania. Jedna z najstarszych reguł powiada, że im bardziej ktoś się zaangażuje, tym trudniej mu się wycofać. Najlepiej więc sprawić, żeby ktoś coś tej grze poświęcił. Nie powiem Wam co, bo posądzicie mnie o sekciarstwo, ale ważne, żeby o tym pamiętać, bo jak chcecie kogoś zachęcić do grania w coś, wyprujecie się i kupicie mu tę grę, to będzie mu znacznie łatwiej zrezygnować z treningu, niż wtedy, kiedy sam ją sobie kupi. Zrozumiałe. Oprócz pieniędzy można angażować też czas, itp. Pamiętajcie także o tym, żeby o grze mówić często, używać terminów skomplikowanych i opowiadać ciekawe historie. Niech się znajomi osłuchają z terminologią i mają wrażenie, że pół świata gra w Wasz tytuł. Będą czuli, że robią coś, co jest modne. No dobra, ale co dalej. Jak się wobec takiej osoby zachowywać? Otóż w 1961 roku wyodrębniono sześć typów zachowań człowieka, które generują u niego niechęć do dalszego kontaktu. Świetnie się one przekładają na sytuację, o której piszemy. Po pierwsze – kontrola. Pokazując komuś grę nie staraj się mu mówić co ma robić, chyba, że o to poprosi. Nie staraj się mu niczego narzucać. Niech pokombinuje sam, niech poszuka własnych rozwiązań. Jak Cię o coś pyta – odpowiadaj, jeśli nie pyta – nie każ mu na siłę robić czegoś i nie wyrywaj mu joypada, żeby koniecznie pokazać jak ma to zrobić. Nastaw się na wspólne rozwiązywanie problemów, a nie na to, że wszystko wiesz lepiej. Po drugie – wyższość. Nie pokazuj i nie podkreślaj ciągle jaki jesteś świetny. Jeśli grasz w tę grę od dłuższego czasu, i tak wszyscy wiedzą, że jesteś niezły. Traktuj wszystkich równo, z szacunkiem, nie wyśmiewaj się, ciesz się, jak komuś coś wyjdzie i trzymaj kciuki za powodzenie nauki naszego delikwenta. Tu jest niestety problem, ponieważ początkujący adepci sztuki, o której piszemy dziś, mają tendencje do bajerowania nowo przybyłych, klepania ich na wszystkie strony, a co najgorsze – wyśmiewania się. Nikt nie lubi angażować się w coś, gdzie jest wyśmiewany, więc znacznie zmniejsza to szanse powodzenia naszej akcji. Po trzecie – strategia, czyli przebiegłość, chytrość, oszustwo. Nie pokazuj, że kierujesz procesem nauczania nowego kolegi, że go podpuszczasz, że masz jakieś ukryte cele. Raczej bądź wobec niego spontaniczny, rozważaj jego propozycje i zastanawiajcie się wspólnie nad możliwościami zabawy. W ślad za strategią idzie dyrektywność, czyli punkt czwarty. Nigdy nie mów, że jest tylko jedno rozwiązanie i np. grając w Tekkena na tę technikę można zastosować tylko tę. Nieważne, że tak jest. Zniechęcasz w ten sposób ludzi do zabawy. Dopuszczaj różne możliwości działania i dyskutuj o nich ze znajomymi. To jest fajne. Po piąte, wartościowanie – nie oceniaj gry kolegi negatywnie. On wie, że słabo gra, Ty też to wiesz. Daj więc sobie spokój z moralizatorstwem. Wyszukuj te elementy, które mu wyszły i wspominaj o tym. Każdy lubi mieć do czegoś talent. Im bardziej uwierzy w to nasz znajomy, tym lepiej. I zupełnie ostatnia kwestia, czyli neutralność. Pozornie wydaje się, że lepiej być neutralnym w takiej sytuacji. Otóż nie. Badania pokazują, że najlepsza jest empatia, czyli umiejętność współodczuwania. Jeśli koledze coś się uda – cieszymy się razem. Jeśli się nie uda – martwimy się obaj i podtrzymujesz go na duchu. Proste? Proste.

Nie pokazuj, że kierujesz procesem nauczania nowego kolegi, że go podpuszczasz, że masz jakieś ukryte cele. Raczej bądź wobec niego spontaniczny, rozważaj jego propozycje i zastanawiajcie się wspólnie nad możliwościami zabawy.

Przypomnijmy wszystko teraz bez zbędnych ukwieceń, ponieważ tych 6 zasad pomaga bardzo w zjednywaniu sobie ludzi. Pierwsze: Kontrola. Nie próbujemy kontrolować, a nastawiamy się na rozwiązanie problemu kolegi. Drugie: Wyższość. Jesteśmy równi i mamy do kolegi szacunek, jak do siebie. Trzecie: Strategia. Nie mamy żadnych ukrytych celów, jesteśmy spontaniczni i chodzi nam tylko o dobrą zabawę. Czwarte: Kategoryczność. Jest wiele rozwiązań problemów, przed którymi staje nasz kolega gracz, a nie tylko jedno – nasze. Piąte: Wartościowanie. Nie oceniamy źle, opisujemy neutralnie i staramy się nie oceniać postępowania i działań kolegi (np. „a tu zagrałeś jak bolec, bo trzeba było blokować..."). Szóste: Neutralność – Źle, Empatia – Dobrze. Czyli cieszymy się z sukcesów kolegi i martwimy, jak coś mu nie idzie – momentalnie pocieszając.

Żeby było zabawniej powiem Wam na koniec, że są to jedne z najpotężniejszych zasad rządzących ludźmi i znajomościami, więc wiedza przyda się na całe życie. Jest jeszcze parę innych i o tym powiemy sobie pewnie kiedy indziej, a teraz zapraszam do wspólnego trenowania, żeby tworzenie kółek zainteresowań Waszą ulubioną grą wśród znajomych wychodziło nam jak najlepiej. ■■

WWW.GRY.WP.PL IMPERIUM RZĄDZI GALAKTYKĄ WWW.GRY.WP.PL

LUDU GRAJĄCY I WSZYSCY INNI MIESZKAŃCY NASZEJ PLANETY!
POSTANOWILIŚMY POKAZAĆ KTO RZĄDZI W ŚWIECIE GIER!

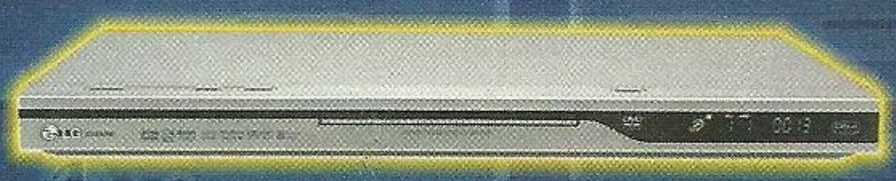
TYLKO U NAS W SERWISIE IMPERIUM GIER
na stronie http://www.gry.wp.pl

znajdziecie KONKURS w jakim do WYGRANIA są:

stacjonarne nagrywarki DVD
[Model : DR7400]

super zestaw kina domowego
[Model : LH-W551TB]

stacjonarneodtwarzacze DVD
[Model : DVX9700]



SPONSORAMI KONKURSU SĄ:
Wirtualna Polska
LG
IMPERIUM GIER

CZYTELNICY NADESŁALI

PRZYSZŁOŚĆ WIDZĘ CZARNO...

Każdy by chciał, aby gry wyglądały jak najlepiej, a tworzony przez komputerowych artystów świat był jak najbardziej rzeczywisty i rozbudowany. Jednak, czy na pewno tego chcemy?

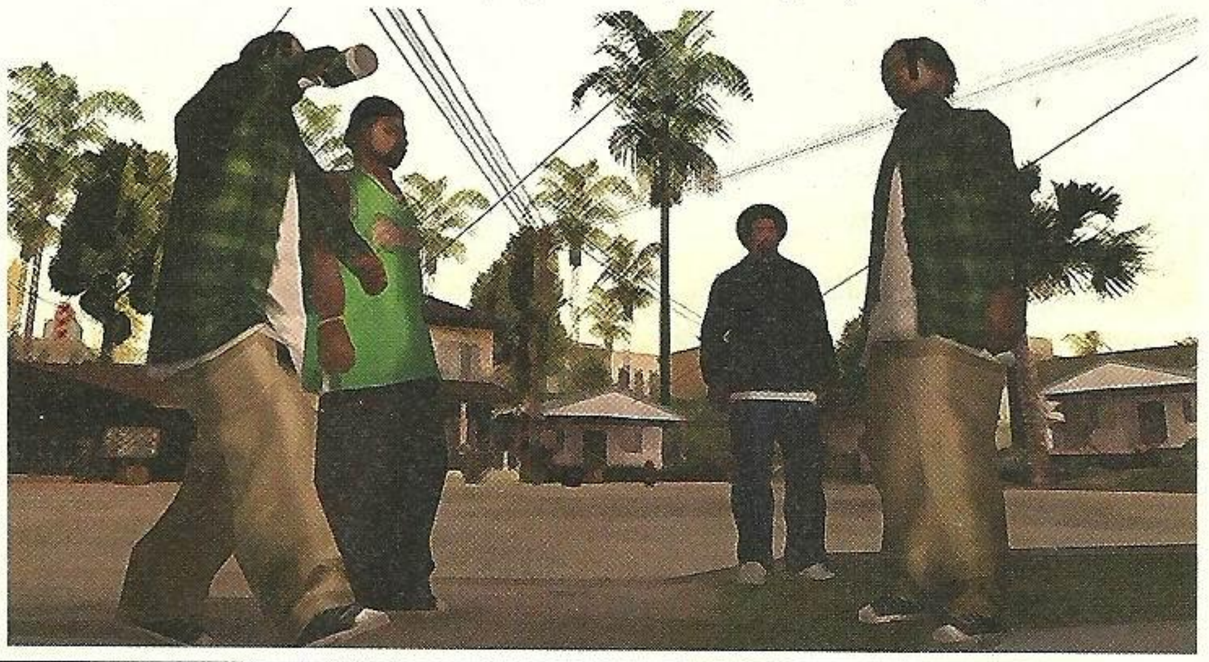
Gry rozwijają się w szalonym tempie. Sztandarowym przykładem, może być tutaj seria GTA. Tylko w ramach tej generacji seria od Rockstar przeszła długą drogę, stając się jednym z najbardziej złożonych symulatorów gangsterskiego życia. W San Andreas można, jeść, pić, grać na automatach, mieć dziewczynę, skakać ze spadochronem, kupować ciuchy, jeździć na rowerze, pływać, włamywać się do domów i robić tysiące innych rzeczy. Przechadzając się ulicami San Fiero, podsłuchujemy rozmowy przechodniów, obserwujemy, jak zbierają się w grupki popalając razem papieroski. Oglądamy jak zlatują się do wraku auta i wspólnie się zastanawiają, co też było powodem niedawnej eksplozji dziesięciu samochodów. Jak przyjeżdża karetka, a sanitariusze pomagają rannym. I zmarłym.

Patrząc na screeny, jakie przed paroma dniami rozlały się po internecie, przedstawiające najnowszą odsłonę Metal Gear Solid na PS3, nie mogę oprzeć się wrażeniu, że już tylko krok do fotorealizmu. Może nie w ścisłym znaczeniu tego słowa, ale już bardzo bliskoznacznym. I zastanawiam się, czy oprócz oczywistych korzyści, jak np.: estetyczne doznania, taki postęp graficzno-technologiczny nie niesie ze sobą zagrożeń, albo problemów.

GTS:SA aż epatuje przemocą. Ale cóż to tak naprawdę za przemoc, skoro poruszamy się w świecie umowności, przerysowań i kłujących (jeszcze) w oczy poligonów. I chociaż nie popieram wolnego dostępu do tego typu gier dla ludzi przed 18stką, to nie dziwię się, że sporo osób cały czas przymyka na to oko. Przenieśmy się jednak parę lat w przyszłość...

Rockstar już przebąkuje coś o następnej grze z serii GTA, zmierzającej na next-geny. Wyobraźmy sobie teraz miasto, w którym ludzie wyglądają jak postacie z rendera Killzone pokazywanego na E3 2005. Ale to nie wszystko. Dużo ważniejsze jest to, że każdy jest opisany złożonymi AI z systemem zachowań i wirtualnym charakterem, każdy ma doskonale odwzorowaną mimiką twarzy i każdy jest perfekcyjnie zanimowany. BluRay pozwala na nagranie na płytkę tysięcy godzin dialogów, dzięki czemu mijający się przechodnie mówią sobie „dzień dobry", „ładną mamy pogodę". Postać, która idzie z teczką przez ulicę, uśmiecha się i przebąkuje sobie pod nosem, że w końcu dostała wypłatę. Obok dzieciaki bawią się z psiakami, a jakiś chłopak kupuje swojej dziewczynie kolczyki. Ktoś w oddali wygląda z okna ciekawsko i krzyczy do sąsiada po drugiej strony ulicy, żeby mu w końcu oddał kosiarkę. Kiedy wchodzimy do baru i przysiadamy się do kogoś, nasz rozmówca opowiada coś o swoich problemach z małżonką. Pijemy razem piwo. Gramy w rzutki. Ja przegrywam. I w tym momencie każę swojej postaci, z nałożoną na siebie moją twarzą (dobrodziejstwo EyeToya), wyjąć z za pazuchy łom. I wzorem poprzednich gier GTA, morduję wszystkich dookoła, kopiąc ich ciała i zgarniając kasę walającą się na podłodze. Oczywiście wszystko liczone przez niezwykle realistyczny silnik odwzorowujący fizykę! Kto wie... może odezwą się nawet wyrzuty sumienia...

Daleki jestem od moralizowania. Ale developerzy stoją przed wielkim problemem. Paradoksalnie, przełamując bariery technologiczne, tworzą się bariery kulturowe, czy nawet etyczne. Jak pokazać przemoc, w hiper-realistycznym wirtualnym świecie?



Pół biedy, jeżeli na ekranie mordujemy pociesznych kosmitów czy inne zombiaki, ale co z grami gangsterskimi, grami, które teraz są u szczytu sławy? Jeżeli już teraz, nie bez pewnej racji, Hilary Clinton potępia tego typu gry, co będzie, kiedy runie bariera umowności?

Nie jestem psychologiem. Nie wiem, jak granie w gry wpływa na ludzką psychikę. Ale podejrzewam, że w jakiś sposób ją jednak kształtuje. Poprzez możliwość podejmowania wyborów i własnoręczne ingerowanie w wirtualną rzeczywistość, gry oddziałują na nas na pewno silniej niż filmy, czy książki. Ludzie tacy jak ja, wychowani na grach, które ciężko było pomylić z rzeczywistością z racji oczywistych ograniczeń sprzętowych, są w stanie trzymając pada zrozumieć, że mają do czynienia z grą komputerową. Jednak dla dzieciaka, który przygodę z grami zacznie od PS3, albo X360 wcale nie musi to być oczywiste.

Jakimś sposobem uniknięcia tych problemów byłoby stosowanie efektów dobitnie przypominających, że takie np.: nextgenowe GTA, to tylko gra. Mówię chociażby o cel-shadingu. Ale pomocne może być również samo modelowanie świata, a w zasadzie jego świadome odrealnienie. Z drugiej strony widzę już minę każdego z was, na samą myśl o cel-shadowanym Grand Theft Auto...

Sytuacja nie jest łatwa. Współczuję developerom, na których spada teraz olbrzymia odpowiedzialność. Dostali do ręki olbrzymie możliwości, z których bezrefleksyjne korzystanie może być brzemienne w skutki. Następna generacja konsol będzie sprawdzianem dojrzałości dla nie jednego z nich. Oby go zdali.

Andrzej 'Gruby' Gutowski ■■

AKCESORIA LOGITECHA DO PSP

Przy okazji premiery PSP firma Logitech wprowadziła na nasz rynek zestaw akcesoriów do przenośnej konsolki. Nam szczególnie przypadł do gustu PlayGear AMP – załadowane do niego PSP wygląda po prostu cudnie. Do rzeczy.

STREET

PlayGear AMP

Dwa niewielkie głośniki firmy Logitech mają realną szansę rozwiązać problem zbyt cichych speakerów wbudowanych w PlayStation Portable. Poważnie, jeśli narzekacie na zbyt kiepską fonię PSP, brak basu i ogólnie nienajlepszą jakość dźwięku, zabawka Logitecha będzie jak znalazł. Po podłączeniu konsoli do AMP i osadzeniu jej na niewielkiej podstawce, czym prędzej skatowaliśmy nowe głośniki kolekcjami filmów, muzyki i cudownych składanek z lat osiemdziesiątych. Zabawka jest głośna (momentami nawet bardzo), a kiedy odłączycie ją od prądu, zadowoli się czterema bateriami AAA. Może trochę szkoda, że podstawka pod konsolę nie jest jednocześnie ładowarką, ale... nazwijcie to czepianiem się. Jak na swoje niewielkie gabaryty, PlayGear AMP jest naprawdę głośne i oferuje soczysty dźwięk.

PlayGear Visor

Jeśli nie bawią Was zadrapania na ekranie PSP, warto zabezpieczyć go plastikową nakładką PlayGear Visor. Panel instaluje się banalnie, zaledwie jednym ruchem ręki, po czym ciasno przylega on już do handhelda. Nakładkę wyprofilowano na tyle dobrze, że nie blokuje żadnych przycisków, ani slotów konsoli. Co ważne – plastik nie pogarsza znacząco ostrości obrazu – niewielkie różnice w jakości dostrzeżecie jedynie przy bardzo dynamicznych momentach gier i filmów. Poza tym, Visor działa i bierze na siebie wszystkie niechciane odciski, kurz i rysy. I jest dość tani.

PlayGear Street

W skrócie – pancerny pokrowiec służący do przenoszenia konsoli i trzech ulubionych płyt UMD. Zarzucony na ramię lub przewieszony przez pierś, PlayGear Street potrafi wzbudzić niezdrowe zainteresowanie osób trzecich. Jeśli chcecie mieć pewność, że przeniesiecie konsolę z punktu A do B w stanie nienaruszonym – oto transporter. W pokrowcu ponadto wycięto dziurę na słuchawki.

PlayGear Pocket

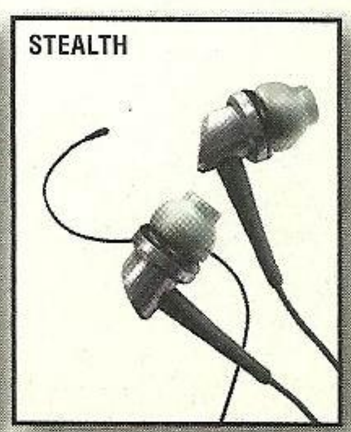
Oto przezroczysta saszetka, która nie tylko bardzo ładnie wygląda, ale jest na tyle funkcjonalna, że nie trzeba wyjmować z niej konsoli. W PlayGear Pocket wycięto nawet otwory w miejscach, gdzie podłączamy zasilacz, wpychamy słuchawki, włączamy power i wyłączamy kartę WiFi. Ponadto, z niewielkim utrudnieniem, ale tą samą skutecznością, używać możemy przycisków L i R. Innymi słowy – konsola może tkwić w tym Pockecie latami. Pudełko wygląda naprawdę ładnie – chyba najładniej ze wszystkich pokrowców, jakie przygotowano dla PSP. Fakt, bije od niego plastikiem, ale wyprofilowane zostało naprawdę ślicznie.

PlayGear Stealth

Pod groźną nazwą Stealth ukrywają się... słuchawki do PSP. Wychodząc z założenia, że nie wszyscy mają identyczne uszy, producent przygotował trzy odmiany gumowych nakładek. Jakość dźwięku wydobywającego się ze Stealth porównywalna jest do słuchawek, które Sony sprzedaje wraz z Value Pack. Ich zaletą jest zaś niewątpliwie to, że lepiej odcinają gracza od otoczenia.

VISOR

POCKET


STEALTH

AMP

SONY

PS ONE ZONE

W CO GRAĆ, GDY MACIE PS ONE

PlayStation

ACTION RPG

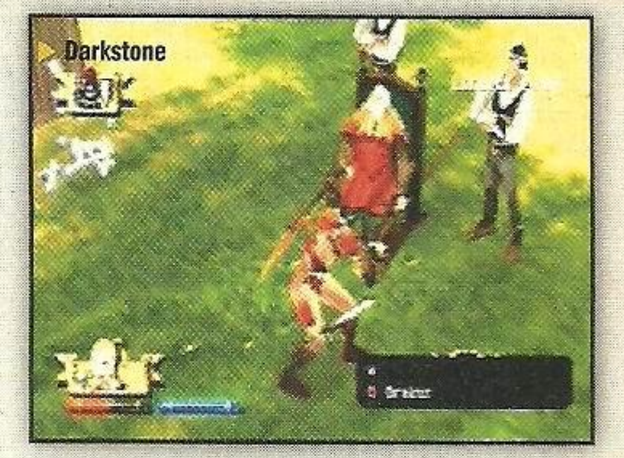
Każdy kontynent ma swoje demony i sposoby, jak skutecznie z nimi wojować. Japończycy na przykład pakują ogromną kasę w ślicznych i śmiertelnie niebezpiecznych power-bishonenów. Nie od dziś wiadomo, że długowłosi panowie z gigantycznymi mieczami potrafią zabić znacznie więcej potworów, niż Armia Czerwona. Amerykanie mają wszystkich tych śmiesznie przebranych superbohaterów (widzieliście Człowieka Mrówkę?!), Europa zaś broni się umięśnionymi osiłkami. Jeśli nużą Was japońskie opowieści o panach wystylizowanych na panie, a zamaskowani amerykanie przestali być fajni, spróbujcie gotyckich klimatów fantasy na PS one. [Matt]

Po tym, jak Diablo podbił rynek action RPG, każdy następny tytuł z tego gatunku nazywano już tylko „Diablo-klonem". Dla wielu z nich określenie to było na pewno krzywdzące, choć z drugiej strony, chodzenie po lochach i wybijanie stworów ciężko nazwać czymś więcej. **Darkstone**, a więc gra, w której potwory traktujemy magią i mieczem, nie próbowała wnosić do gatunku niczego nowego. Jedynym, co odróżniało ten tytuł od dzieła Blizzarda, była ładna (jak na rok 2001) trójwymiarowa grafika. Podobnie jak w Diablo, autorzy przygotowali cztery odmienne klasy postaci, wśród których standardowo nie mogło zabraknąć rycerza i łucznika. Darkstone ociekał bitwami – niezależnie od tego, w jakie miejsce fabuła pognała dzielnego śmiałka (bądź śmiałkę – płeć definiowaliśmy na początku gry). Czy to biegnąc przez pole, czy zagłębiając się w podziemiu, czy też zwiedzając starożytne lochy, bohater nie przestawał ćwiartować pokrak, które napływały dosłownie zewsząd. Im dalej w grę, tym bardziej użyteczne zabawki wpadały w ręce, dzięki czemu bohater ubijał jeszcze więcej piekielnego pomiotu. Ach, prawda. Fabuła Darkstone kręciła się wokół bardzo złego smoka o imieniu Draak oraz faktu, że ponosi on winę za zniszczenie kamienia czasu. I tyle. Darkstone ukazał się również na PC, a obie gry prezentowały się bardzo podobnie. Jedyna różnica była taka, że blacharze wściekle uderzali w lewy przycisk myszy (odpowiedzialny za siekanie), natomiast konsolowcy ugniatali krzyżyk na joypadzie. Świetna gra, ale chyba już na zawsze przylgnęło do niej miano Diablo-klona.

Nadal cierpicie na niedosyt symulatorów masowych morderstw? Swoją cegiełkę w temacie hack'n'slash postanowił dorzucić Midway. Imię tej cegiełki to **Gauntlet Legends** – druga odsłona legendarnej, 8-bitowej gry. Główne role, jak zawsze, przypadły umięśnionym wojownikom, chuderlawym łucznikom i potężnym magom, których statystyki budowało się przez całą grę. Powiedzmy, że siekanie upiorów to 99 procent zajęć w tej reinkarnacji Gauntleta. Pozostały procent dzielił się na takie czynności, jak zbieranie dopałek, szukanie specjalnych runów (otwierających sekrety) i patrzenie na rosnący poziom postaci. Warto zauważyć, że premiera (a raczej konwersja) tej gry na PS one była permanentnie odwlekana. W finale okazało się, że Midway przez cały ten czas okrajał Gauntlet Legends z czteroosobowego multiplayera (za którego czciliśmy wersję na automatach) i ostatecznie grać można zaledwie w dwie osoby. Podyktowane było to zapewne tym, że Sony wyposażyło szarą konsolę jedynie w 2MB pamięci RAM (plus 1MB na operacje graficzne) i sprzęt nie był w stanie przeliczyć tylu walczących jednocześnie. Mimo to, na samotnych wojowników czeka tu blisko dwadzieścia poziomów zasypanych bestiami i dziesiątki godzin ciężkiej chirurgii. Dobra rzecz!

Zgodzę się, że klimaty zatęchłych, gotyckich lochów nie każdego bawią. Jeśli szukacie odmiany, znajdziecie ją w **Nightmare Creatures** – chorej grze autorstwa Kalisto Entertainment. Akcja „najtmera" zabierze Was do dziewiętnastowiecznej Anglii, a dokładniej – do dnia, w którym szalony Adam Crowley uwolnił straszliwe Zło. Tajemnicza siła, czymkolwiek była, natychmiast zaczęła transformować niewinnych ludzi w obrzydliwe demony. Wśród „skazańców" nie mogło oczywiście zabraknąć człowieka, który zobliguje się do posprzątania tego bałaganu. Ochotnikiem okazał się ksiądz – Ignatius Backward. Wierzcie mi, gdybym za młodu wiedział, do czego potrafi być zdolny wielebny, nigdy nie rozrabiałbym na lekcjach religii. **Nightmare Creatures** to 18 dużych poziomów, na których ojciec Ignatius (lub jego zmienniczka, Nadia F.) wysyłają demony z powrotem do piekieł. W przeciwieństwie do rasowych hack'n'slashów, gdzie jeden cios wykonujemy z tysiąc razy na godzinę, Kalisto przygotowało kilka odmian combosów i ataków specjalnych. W zależności od tego, jaką bohater dzierżył broń, inne były jego uderzenia, a tym samym – inaczej wyglądał proces druzgotania demonów. Jedynym, na co cierpiała gra, to kiepsko pracująca kamera – niespecjalnie nadążała za wyczynami księdza. Ale można jej to wybaczyć – zwłaszcza w momencie, gdy Ignatius atakuje z naładowanym do oporu paskiem Adrenaline.

Nawet jeśli nie do końca spodoba się Wam pierwsza część gry, to nie zmieni to faktu, że **Nightmare Creatures 2** jako czysta rzeźnia okazało się znacznie lepsze. ZNACZNIE! Akcja sequela przeniosła się do XIX-wiecznego Paryża, a głównym podejrzanym nadal był Dr Adam Crowley. Jednak brawa należą się twórcom nie tylko za całokształt gry, ale za postać głównego bohatera – Huberta Wallace'a. Hubert to szalonego doktora, który biega ulicami miasta w poszukiwaniu zemsty. Wallace wygląda paskudnie, gębę spowijają mu bandaże, a jego życie to coś na pograniczu koszmarnego snu i szaleństwa. Ale oprócz tego Nighmare Creatures 2 to jeszcze więcej akcji, combosów i potworów. Sequel, który przerósł swój pierwowzór. Brać, nie gadać! Do zobaczenia za miesiąc!



DIABLO

Diablo to początek. Swoisty wzór dla developerów, jak pisać dobre gry action RPG. Wraz z Diablo rozpoczęła się dobra passa firmy Blizzard, która (nie oszukujmy się) trwa do dziś i potrwa przynajmniej przez następnych kilka lat. Siła tej gry nigdy nie leżała w jakimś wydumanym scenariuszu, czy wyszukanych efektach graficznych. Blizzard postawił przede wszystkim na posępny, gotycki i krwawy klimat (przerażona wieś, znikający ludzie, opuszczona kaplica, której wszyscy dziwnie się boją), ogromne ilości potworów do wybicia oraz... kolekcjonerstwo. Nawet nie wiecie, jak tego typu gry potrafią obudzić w człowieku żyłkę kolekcjonera. Zabite demony nie tylko wyrzucają z siebie lecznicze napoje, ale także nowe miecze, zbroje oraz części większych setów. Co to jest set? Już tłumaczę. Jeśli po godzinie grania zbierzecie anielskie buty, a po czterech godzinach – anielski miecz, to wierzcie mi, że zrobicie wszystko, aby do końca gry znaleźć anielski hełm, anielską zbroję, rękawice, ołówek i zegarek (no... może bez tych dwóch ostatnich).

Na początku trochę zaniepokoił mnie fakt, że Blizzard (developer, a nie nasz recenzent-magik) nie maczał palców w konwersji gry z PC na PS one. Całość obowiązku wzięło na siebie Climax Studios, ale port udał im się nad podziw dobrze. Warto wspomnieć, że właściciele szarych konsol wraz z konwersją otrzymali kilka ciekawych dodatków. Przede wszystkim nowe, animowane elementy tła. Tylko na PS one dopatrzycie się takich szczegółików, jak ptaki przelatujące nad głową bohatera, czy dynamiczne odbicia w wodzie. Małe detale, a cieszą. Pomocną featurką był również tryb double-speed. Dzięki temu, że w konsolowym Diablo można było wreszcie przyspieszyć czas, powrót bohatera z katakumb do miasteczka nie zajmował kilkunastu minut, a zaledwie parę chwil. To ważna wiadomość dla tych wszystkich z Was, którzy zawsze narzekali na zbyt wolno sunącego bohatera.

Aha, Diablo na PC pozwalał co prawda przybliżać obraz (dzięki czemu bohater zajmował cały ekran), ale wielkość pikseli skutecznie zacierała dobre wrażenie. Na PS one problem zlikwidował się sam – dzięki temu, że telewizyjny kineskop ma cudowne właściwości rozmywania, można było bez większych problemów zobaczyć, co bohater na sobie nosi lub co właśnie podniósł. Prawda jest jednak taka, że Diablo, mimo iż cudownie skonwertowany, niespecjalnie nadawał się do gry na konsolowym padzie. Nawet dziesięć przycisków funkcyjnych nie było w stanie zastąpić pecetowej klawiatury i myszy. Diablo polegał na szybkim zabijaniu, a ciągłe stawanie bohaterem w miejscu, żeby przesunąć ekran, zdecydowanie fajne nie było. Natomiast bardzo było miłe ze strony Climax to, że przepisując Diablo, umożliwiło nam granie w dwie osoby. Fakt, dwójka bohaterów musiała trzymać się blisko siebie, ale eksperyment okazał się naprawdę ciekawy.

Teraz tak. Jeśli nigdy nie mieliście do czynienia z Diablo PC, jego konsolowa wersja zapewni Wam minimum pięćdziesiąt godzin zabawy na najwyższym możliwym poziomie. Jest siekanie, są czary, kolekcjonowanie setów. Jeśli jednak znacie się już z edycją PC, to poza kilkoma wspomnianymi dodatkami, nie naliczycie tu zbyt wielu zmian.

MORTAL KOMBAT SHAOLIN MONKS (PS2, Xbox)

Uratuj Kabala i walcz jego hakami!
Proste. Kiedy odwiedzicie Wasteland, na najwyższym punkcie tej lokacji znajdziecie dwa wyjścia – oba zagrodzone ludzkimi zwłokami. Jedne z drzwi prowadzą do areny, gdzie czeka Was walka z wojownikami żywiołów, drugie natomiast skierują Was w miejsce, gdzie przerośnięte ziomki ciskają ogromnymi głazami. Jeśli sprytnie ominiecie toczące się kamienie i wejdziecie po trzech kolejnych drabinach na sam szczyt – znajdziecie Kabala (bez maski!) uwięzionego w klatce. W zamian za uwolnienie go z zamknięcia, zostawi Wam swoje legendarne haki. Szybkie, ostre i potężne jak diabli. Po haki można potem wracać w trakcie całej gry.

Odblokuj Barakę do VS. Mode
Droga do Baraki zaczyna się w Soul Tombs, a więc miejscu, do którego dotrzecie za pomocą Wall Climb. Kiedy wejdziecie do środka budowli, czekają na Was dwie ścieżki – jedna po lewej i jedna po prawej. Wybieracie tunel po prawej i biegniecie tak długo, aż dotrzecie do komnaty z kolcami, na które należy nabić przeciwnika. Kiedy wróg znajdzie się na kolcach, pojawi się platforma, po której dostaniecie się na górę. Teraz należy już tylko zniszczyć statuę po prawej (korzystając z umiejętności Fist of Ruin), przebiec się po gzymsie za nią i wykonać skok w kierunku czerwonej monety symbolizującej bonus.

Odblokuj Johnny'ego Cage do VS. Mode
Moneta aktywująca Johnny'ego znajduje się w Wu-Shi Academy, a dokładnie na planszy, gdzie wszystko płonie. Aby ją zdobyć, należy wskoczyć na dach budynku znajdującego się obok pierwszej dźwigni, której używaliście do gaszenia pożaru (Test Your Might). Z budynku skaczecie na małą wieżyczkę po prawej i droga do monety stoi przed Wami otworem. Jasne, na pierwszy rzut oka może jej nie widać, ale ona naprawdę tam jest.

Odblokuj Kitanę do VS. Mode
Monetę z Kitaną znajdziecie w miejscu o nazwie Evil Monastery – poszukajcie planszy z wielkim portalem, nieruchomym mnichem i jednym pękniętym słupem. Aby dostać się do sekretu wskoczcie na zniszczoną kolumnę na lewo od portalu, a następnie, za pomocą podwójnego skoku przeskoczcie na dach. Moneta jest właśnie tam.

Odblokuj Sub-Zero do VS. Mode
Wastelands. Po tym, jak Sub zamrozi ogromne wrota do pałacu i każe Wam je rozwalić – zróbcie to, ale nie właźcie do środka. Nie idźcie za lodowatym przyjacielem. Wróćcie z powrotem przed pałac, przebiegnijcie się po ścianie (na lewo od rozwalonych wrót) i za pomocą podwójnego skoku przedostańcie się na grzbiet wielkiej statuy smoka. Pozostaje już tylko zgarnąć monetę.

Odblokuj Scorpiona do VS. Mode
Moneta Scorpy'ego czeka w Foundry. Aby ją znaleźć, musicie pobiec ścieżką tuż obok kamienia, przy którym nagrywaliście stan gry. Kiedy będziecie w połowie drogi, ściany korytarza posypią się i zaatakuje Was dwójka łuczników. Łapiecie jednego z nich i ciskacie nim w ścianę po lewej stronie tak długo, aż jej nie rozwalicie. Dzięki temu zyskacie dostęp do sekretnego pokoju. Czerwona moneta znajduje się nad kadzią z płynnym metalem, dlatego aby zebrać bonus, musicie wrzucić jednego z łuczników do gorącej surówki, wskoczyć na jego grzbiet i wykonać podwójny skok. Scorpion jest Wasz.

Odblokuj Reptile'a do VS. Mode
Akcja dramatu rozegra się w Living Forest. Musicie biec przed siebie tak długo, aż dotrzecie do sekcji z małym wodospadem. Skaczecie nad nim, a następnie wbijacie się w jedyne na tej planszy drzwi (obok drzewa z wielkim ryjem). Na miejscu czekają statuy wojowników, z których dwie za moment obudzą się do życia. Kiedy to zrobią, zniszczcie zbroję jednego z pomników (po to, aby stała się słabsza), a następnie ciśnijcie nim w gigantyczną kolumnę znajdującą się przy wejściu do lokacji (po drugiej stronie strumyka!). Kiedy słup runie, wracacie do miejsca z wodospadem. Zamiast wody, zobaczycie czerwoną monetę odblokowującą Reptile'a w trybie VS.

Scorpion i Sub-Zero
Aby zagrać w trybie Story jako Scorpion, należy ukończyć Shaolin Monks Liu Kangiem na dowolnym poziomie trudności.
Aby zagrać w trybie Story jako Sub-Zero, przechodzimy grę Kung Lao, oczywiście na dowolnym poziomie trudności.

Tylko Smoke wie, jak zagrać w Mortal Kombat 2!
W Living Forest znajdziecie planszę z sześcioma statuami wojowników i niebieskim murem za nimi (jednej z nich użyliście już do zniszczenia kamiennej kolumny). Dwie rzeźby ożyją i zaatakują naszego bohatera. Wszystko, co musicie zrobić, to osłabić jedną z nich (dwa najmocniejsze ataki powinny wystarczyć), a następnie cisnąć nią w niebieską ścianę, przed którą stała. Przeszkoda runie, co odsłoni przed Wami sekretne przejście. Na jego końcu czeka sobie Smoke. Jeśli chcecie odblokować klasyczny automat z grą Mortal Kombat 2, Smoke ma dla Was pięć zadań:

1. Sekretne Fatality dla Liu Kanga znajdziecie w Soul Tomb. Przechodzicie przez drzwi z zielonym emblematem i dochodzicie do komnaty, gdzie z sufitu zwisają kolce. Waszym zadaniem będzie zniszczenie ściany w tle. Aby tego dokonać, musicie cisnąć czterema Tarkatami (krewniacy Baraki) w cztery niezależne części tejże konstrukcji. Po udanej operacji, Liu otrzyma sekretne Fatality.

2. Zniszcz statuę w akademii Wu-shi i wejdź do świątyni wojowników. Proste. Tym bardziej, że wspomniana statua znajduje się na samym początku planszy Wu-Shi Academy.

3. Złóż cztery ofiary w Soul Tomb. W tym celu udajemy się do Soul Tomb, a będąc w głównym pomieszczeniu przechodzimy przez drzwi z symbolem czaszki (nowo otwarte – specjalnie na życzenie Smoke'a). Na miejscu przywitają Was zajadłe Tarkaty. To dobrze, bo czterech z nich należy wrzucić w cztery różne pułapki wbudowane w tutejsze ściany.

4. Wrzuć demony do purpurowych portali. Będąc w Outworld, znajdziecie tylko dwa purpurowe portale – jeden przy wejściu do Dark Monastery, a drugi niżej, obok przejścia do Foundry. Wystarczy podnieść przeciwnika i cisnąć nim tak, aby portal go połknął.

5. Przetrwaj Pit II. Wchodzimy w portal, który pojawił się na prawo od Smoke'a, a który przenosi nas do lokacji o nazwie Pit II. Zadaniem wojownika będzie zniszczenie wszystkich nieprzyjaciół, którzy pojawią się na ekranie. Jeśli chcecie zaoszczędzić na czasie, zrzucajcie dziadów na kolce.

Walcz z Kano
Na moment przed walką z Shao Kahnem, odwiedzicie loch Foundry. Johnny Cage i Kitana siedzą zamknięci w celach, a nieopodal stoi kamień, przy którym nagrywamy stan gry. Teraz wystarczy już tylko trzy razy zagadać Kitanę. Po trzecim razie przybiegną wartownicy, a kiedy ich pokonacie, otworzą się wrota, za którymi czeka Kano. Waszym sprzymierzeńcem w walce (kiepskim, ale zawsze...) jest Jax, a nagrodą – punkty doświadczenia i zdrowotna dopałka (Health Upgrade).

Ermac!
Po tym, jak wejdziecie do świątyni wojowników (w WuShi Academy), Waszym oczom ukażą się statuetki postaci z Mortal Kombat. Aby walczyć z Ermakiem, trzykrotnie obadajcie statuetkę ninja, wysuniętą najbardziej na lewo. Aha, zanim drzwi do świątyni wojowników otworzą się – musicie wcześniej pomodlić się przed figurką stojącą na wzgórzu. Dostaniecie się do niej tylko i wyłącznie po zielonych palach.

Walcz z Mileeną
Aby walczyć z tą babą, potrzebujecie dwóch umiejętności – wspinaczki po ścianach (climb) i huśtania na palach (swing). Jeśli Wasz wojownik już to potrafi, wracacie do Living Forest. W miejscu, gdzie nagrywamy stan gry (obok budowli przypominającej świątynię), zauważycie dwie gałęzie. Łapiecie za pierwszą z nich, skaczecie na następną, a następnie lecicie w kierunku drabiny na drzewie. Pozostaje już tylko wspiąć się na górę, przespacerować mostem i rozwalić wszystkich przeciwników (chodzące zwłoki, zamaskowani ochroniarze), jacy pojawią się na drodze. Celem wyprawy jest purpurowy portal, który znajdziecie na końcu ścieżki. Kiedy znajdziecie się w jego pobliżu, spodziewajcie się walki z Mileeną... i jej dwoma zamaskowanymi ochroniarzami.

Łatwe 1000 Exp Points!
Tak! W Mortal Kombat Shaolin Monks istnieje sposób na szybkie zarabianie punktów doświadczenia. Najpierw klepiecie przeciwnika tak długo, aż w tle usłyszycie legendarny okrzyk Eda Boona – „Toastyyyy!". Jeśli w tym samym momencie uda Wam się wcisnąć przycisk Start, nagrodzeni zostaniecie tysiącem punktów doświadczenia. Ponadto, na ekranie zapali się napis „Toasty 1000".

Wydłuż pasek energii
Rozglądajcie się za dopałkami do zdrowia. W Shaolin Monks znajdziecie ich łącznie cztery. Oto ich namiary:

1. Akademia WuShi. Ciężko nie znaleźć tej dopałki. Spokojnie czeka na Was w zbrojowni, a więc miejscu, które odwiedzacie niejako z urzędu, wraz z rozwojem scenariusza.

2. Living Forest, a dokładnie jaskinia, której wejście przypomina głowę jaszczurki. W prawym górnym rogu planszy stoi sobie żyjące drzewo, które połyka wrogów. Na prawo od drzewa znajduje się mała, cierniowa grządka, po której bohater może wspiąć się na górę. A tam – Health Upgrade!

3. Wasteland. Zaraz po rozpoczęciu planszy wdrap się na sam szczyt, a następnie przebiegnij po jedynym w tej okolicy moście. Biegnij cały czas w lewo, aż dotrzesz do monety tuningującej zdrowie.

4. Foundry. Nagrodą za pokonanie Kano jest zdrowotna dopałka. Aby walczyć z Kano – porozmawiaj trzy razy z uwięzioną Kitaną.

LOGA I DZWONKI

Do telefonów Nokia i Siemens

DZWONKI POLIFONICZNE Z GIER

0001 - Bubble Bobble
0002 - Dig Dug
0003 - Halo
0004 - Metal Gear Solid soft
0005 - Metal Gear Solid oldschool
0006 - Mortal Kombat
0007 - Outrun
0008 - Parappa The Rapper
0009 - Street Fighter II
0010 - Soul Calibur
0011 - Street Fighter
0012 - Super Mario
0013 - The Last Ninja
0014 - Xenon 2 The Megablast
0015 - Legend of Zelda
0016 - Legend of Zelda 2

Aby otrzymać dzwonek wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7516, gdzie literki XXX symbolizują numery dzwonka - numery od 0001 do 0016 i postępować zgodnie z instrukcjami otrzymanymi w SMSie zwrotnym.

Aby wysłać dzwonek koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS pod numer 7516w następującym formacie: „NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia, „NEO sXXXX. YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
Gdzie literki XXXXX symbolizują dzwonki- mogą to być numery od 0001 do 0016, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 5zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

LOGA Z GIER

Neo Plus 1 0001
Neo Plus 2 0002
Neo Plus 3 0003
Neo Plus 4 0004
Dreamcast 0005
PS2 0006
Xbox 0007
GameCube 0008
Square 0009
Final Fantasy 0010
GTA III 0011
Konami 0012
MGS2 0013
Pro Evolution 0014
Namco 0015
Tekken 0016
HALO 0017
PlayStation 0018
Capcom 0019
GameBoy 0020
The Getaway 0021
GT3 A-Spec 0022
Hadouken 0023
LOTR 0024
Metal Slug 0025
Neo Geo 0026
Nintendo 0027
Resident Evil 0028
Ryu 0029
Sega 1 0030
Sega HC 0031
Shoryuken 0032
Silent Hill 0033
Sonic 0034
Zelda 0035
Amiga 0036
Arkanoid 0037
Atari 1 0038
Atari 2 0039
Half-Life 1 0040
Half-Life 2 0041
Lara 1 0042
Lara 2 0043
MAME 0044
Mario Bros 0045
Metroid 0046
Metal Gear 0047
MK 0048
Pac-Man 1 0049
Pac-Man 2 0050
Third Place 0051
PSX 0052
Quake III 0053
Sonic 2 0054
Streetfighters 0055
Tenchu 0056
Matrix 0057
Star Wars 0058
Bubble Bobble 0059
Dino Crisis 0060
Gran Turismo 0061
Krusty :) 0062
MGS 0063
Poke Poke 0064
PS2 0065
PS2 0066
Resident Evil 0067
Resident Evil 0068
Sega 0069
Sinclair 0070
Sonic 0071
SSX 0072
Tomb Raider 0073
Invaders 0074
Invaders 2 0075
Invaders 3 0076

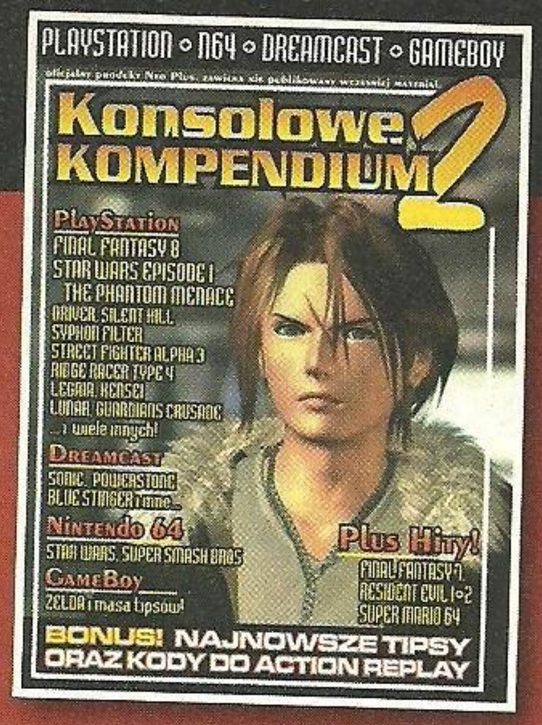
Aby otrzymać logo wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie: „NEO XXXX" - dla telefonów Nokia lub „NEO sXXXX" - dla telefonów Siemens pod numer 7316, gdzie literki XXX symbolizują numery loga - mogą to być literki od 0001 do 0076.

Aby wysłać logo koledze/koleżance wystarczy wysłać wiadomość SMS w następującym formacie:
„NEO XXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Nokia
„NEO sXXXX.YYYZZZYYY" - dla telefonów Siemens
pod numer 7316
Gdzie literki XXXXX symbolizują logo - mogą to być numery od 0001 do 0076, a litery YYYZZZYYY odpowiadają numerowi telefonu znajomego, wpisanemu bez prefiksu.

Koszt jednego SMSa wynosi 3zł + Vat. Usługa dostępna w sieciach Idea / Plus / Era.

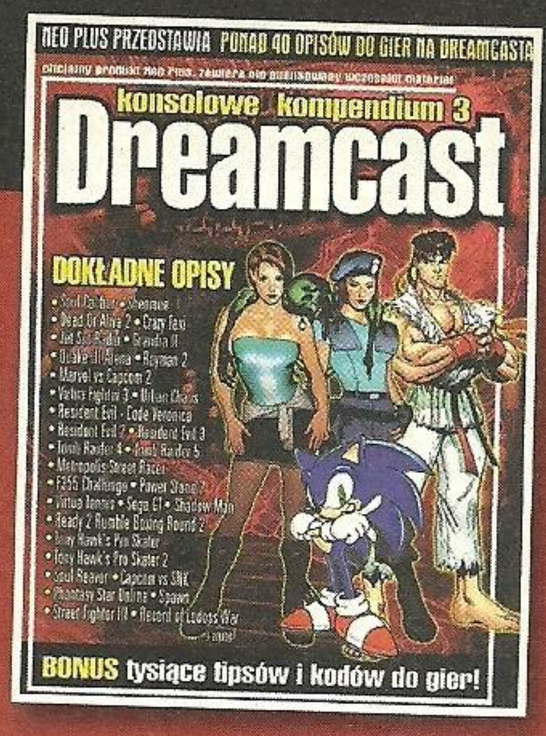
KONSOLOWE KOMPENDIUM 1

Nasza pierwsza książka - megaporadnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.
Liczba stron: 272
Cena: 14.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya.
W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Driver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!
Liczba stron: 320
Cena: 18.99 (razem z kosztami przesyłki)



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - 45 opisów do najlepszych gier. Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark 4, Marvel vs Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Resident Evil CV, Ilbleed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, Virtua Tennis, MSR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III, Phantasy Star, Soul Calibur, MvC 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, SF III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, VF3
Liczba stron: 272
Cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

NUMERY ARCHIWALNE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY (numery o1 - o7, 15, 16, 20, 22- 27, 29, 30, 31, 34-44 również są dostępne)

- - Każdy numer archiwalny w cenie 8 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -

NEO PLUS nr 45 lipiec/sierpien 02
OPISY: FINAL FANTASY X - 18 stron!
RECENZJE: Stuntman, GT Concept Tokyo-Geneve, V-Rally 3, Barbarian, Legion, Sky Gunner i inne
EXTRA: Zajawki Kingdom Hearts i The Gateway, Resident Evil nareszcie w kinach

NEO PLUS nr 46 wrzesien/paźdź. 02
OPISY: Onimusha 2, Prisoner Of War, The Thing
RECENZJE: Commandos 2, Conflict: Desert Storm, Enclave, Sega GT 2002, Tekken 4, The Thing, Toca Race Driver **EXTRA:** PS2 - trzecia generacja: Mark Of Kri, Ratchet&Clank, Primal, Sly Cooper

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 48 grudzień 02
OPISY: GTA Vice City - megaopis!
RECENZJE: BloodRayne, Harry Potter 2, Pro Evolution Soccer 2, Ratchet&Clank, Red Faction 2, Suikoden 3, Tony Hawk 4, WRC2 Extreme, Eternal Darkness, The House Of The Dead 3, ToeJam & Earl III

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Bounty Hunter

NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Duel Saga, Galerians: Ash
EXTRA: SIlent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift,

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Arms 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2 i inne

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi

NEO PLUS nr 57 wrzesień 03
RECENZJE: Colin McRae Rally 04, Star Wars KOTOR, Virtua Fighter 4 Evolution, Otogi, Chaos Legion, Amplitude, Futurama, Aliens vs Predator, Mojo, Alter Echo, The Great Escape, Splashdown 2, Freaky Flyers, Indiana Jones i inne
SPECJAŁ: PES3, Twoje Wirtualne Lale

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitów Sony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

NEO PLUS nr 61 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 62 luty 03
RECENZJE: Maximo, Fallout: Brotherhood of Steel, Deus Ex: Invisible War, Final Fantasy X-2, Mario Party 5, Kaena i inne
SPECJAŁ: Muzyczna rewolucja - wszystko o grach muzycznych, Horror Show - cztery nadchodzące horroty!
OPIS: Final Fantasy X-2

NEO PLUS nr 63 marzec 04
RECENZJE: 007 Everything or Nothing, Mafia, Final Fantasy Crystal Chronicles, Forbidden Siren, Baldurs Gate Dark Alliance 2, Billy Hatcher, SOCOM 2 i inne
SPECJAŁ: Francuski łącznik - rzecz o developerach z Francji, Rise to Honor - Jet Li wymiata na konsoli

NEO PLUS nr 64 kwiecień 04
RECENZJE: MGS: Twin Snakes, Ninja Gaiden, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, Everquest: Champions of Norrath
SPECJAŁ: Killzone - pierwsze testy, Hitman Contracts - relacja specjalna, Syphon Filter Omega Strain

NEO PLUS nr 65 maj 04
RECENZJE: R: Racing, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Onimusha Blade Warriors, Cy Girls, NBA Ballers
SPECJAŁ: Burnout 3: nadciąga killer, Wizyta w Lucasarts - Mercenaries, Star Wars: Republic Commando i Battlefront!

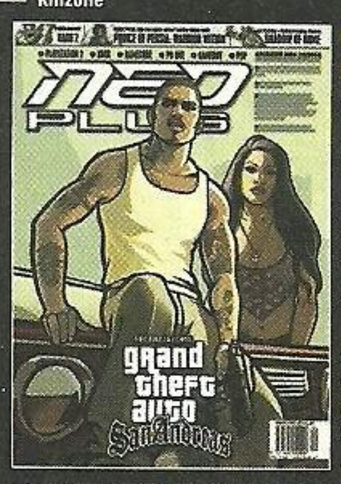
NEO PLUS nr 66 czerwiec 04
RECENZJE: Singstar, Gran Turismo 4 Prologue, Samurai Warriors, Hitman Contracts, Rallisport Challenge 2
SPECJAŁ: Relacja z E3 - PSP i NDS w akcji i inne nowe gry, Shellshock: Nam '67 - Wietnam oczami autorów Killzone

NEO PLUS nr 67 lip/sierp 04
RECENZJE: Driv3r, Shellshock: Nam 67, Full Spectrum Warrior, Fromt Mission 4, Onimusha 3, Chronicles of Riddick, Harry Potter i inne
SPECJAŁ: megawywiad z Adrianem Chemielarzem - twórcą Painkillera, pierwsze spotkanie z Silent Hill 4, dokończenie relacji z E3

NEO PLUS nr 68 wrzesien 04
JUŻ GRALIŚMY: Getaway Black Monday, Headhunter: Redemption
RECENZJE: Burnout 3, Sudeki, Spider-Man 2, Second Sight, Mario Golf Catroman i inne
SPECJAŁ: Splinter Cell Chaos Theory, GTA San Andreas
OPIS: Onimusha 3 z sekretami

NEO PLUS nr 69 październik 04
JUŻ GRALIŚMY: Devil May Cry 3, Zelda: Four Swords, THUG2
RECENZJE: Fable, Colin McRae 2005, Demon Stonr, Silent Hill 4, Star Wars Battlefront, Def Jam i inne
SPECJAŁ: Władca Pierścieni: Trzecia Era, Japoński Pat
OPIS: Silent Hill 4 z sekretami

NEO PLUS 70 listopad 04
RECENZJE: Killzone, Ratchet & Clank 3, Pro Evolution Soccer 4, Animal Crossing, Crash: Twinsanity, Mortal Kombat Deception, Outrun 2, Star Ocean 3, WRC4, FIFA 2005, Vietcong i inne!
SPECJAŁ: Call of Duty: Finest Hour - raport z pokazu gry w Londynie, Sztuczny Tłok - publicystyka
RECENZJA I OPIS: Resident Evil Outbreak

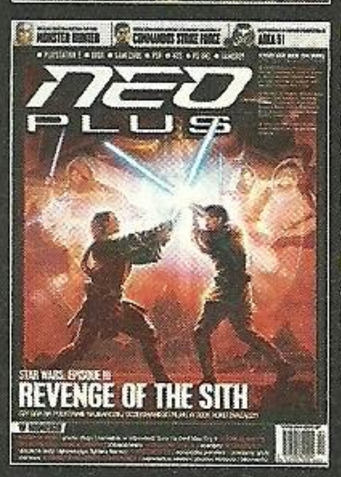


NEO PLUS 71 grudzień 04
RECENZJE: GTA San Adreas, Halo 2, Bard's Tale, Bloodrayne 2, Donkey Konga, DOA Ultimate, Neo Contra, Men of Valor, Otogi 2, Pikmin 2, Prince Of Persia: Warrior Within, Lord of the Rings: Third Age, The Getaway: Black Monday i inne!
SPECJAŁ: PSP przenośna rewolucja - publicystyka
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - pierwsza część opisu

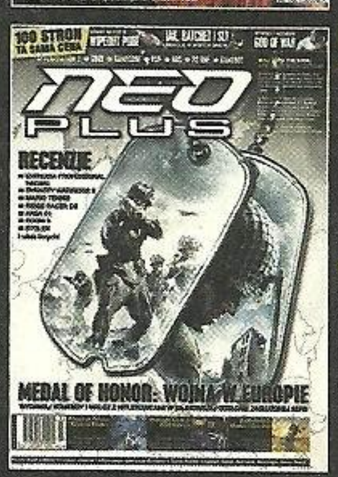
NEO PLUS 72 styczeń 05
RECENZJE: Metroid Prime 2, Call of Duty: Finest Hour, KOTOR 2: The Sith Lords, Jak 3, Paper Mario 2, Spyro: A Hero's Tail i inne!
SPECJAŁ: PSP - relacja z pokazów w Londynie, NDS - test nowej konsoli Nintendo, Dekada PlayStation - kulisy powstania szarej maszynki, Devil May Cry 3, Project: Snowblind
RECENZJA I OPIS: GTA San Andreas na 100% - druga część opisu

NEO PLUS 73 luty 05
RECENZJE: Mercenaries, Shadow of Rome, TimeSplitters: Future Perfect, Vuewtiful Joe 2, Phantom Brave, MechAssault 2, Tales of Symphonia, Ace Combat 05 i inne
SPECJAŁ: PSP - test nowej konsoli Sony, The Godfather - pierwsze info o konkurencji dla GTA, Resident Evil 4 - obszerny raport z testowania amerykańskiej wersji

NEO PLUS 74 marzec 05
NEWS: Brothers in Arms, Haunting Ground, NARC i inne
RECENZJE: Gran Turismo 4, Devil May Cry 3, Death By Degrees, Metal Gear Solid 3: Snake Eater, Star Wars Republic Commando, Fifa Street, NBA Street v3 i inne!
SPECJAŁ: Naukowe granie - studia o grach i nad grami



NEO PLUS 75 kwiecień 05
SPECJAŁY: Tekken 5, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, Commandos Strike Force, premiera Nintendo DS, Game Developer's Conference oraz God of War
RECENZJE: Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory, Resident Evil 4, Altered Beast, Constantine, Baten Kaitos, Kessen III i inne



NEO PLUS 76 maj 05
SPECJAŁY: Raport z pokazu gier Ubi Soft w Londynie (Prince of Persia III, Ghost Recon 3), Battlefield 2: Modern Combat, Medal of Honor: European Assault, Zawód: Betatester
RECENZJE: Enthusia Professional Racing, Dynasty Warriors 5, Mario Tennis, Ridge Racer DS, Doom 3, Area 51, Stolen, CT Special Forces,

NEO PLUS 77 czerwiec 05
SPECJAŁ: Relacja z E3 - część pierwsza (20 stron), Spartan: Total Warrior, Killer 7, gry na PSP
SPECJAŁ: God of War, Jade Empire, Cold Winter, Psychonauts, Pariah, Predator, Digital Devil Saga, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, 7 Sins i inne!

PRENUMERATA, ARCHIWALIA I KOMPENDIA

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

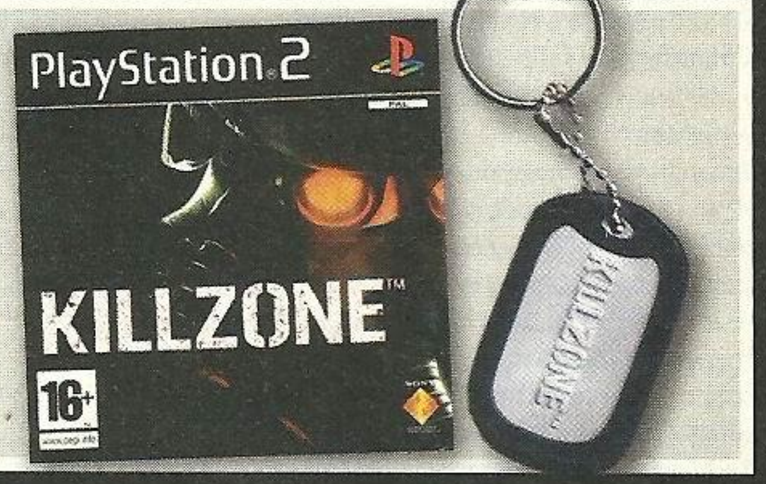
Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 79,99 zł
płacisz jak za 10 numerów, dostajesz 12 numerów

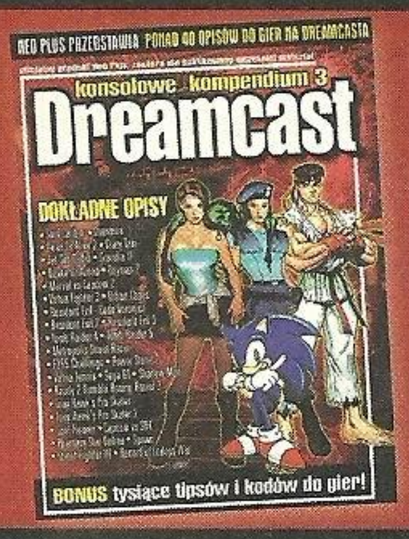
Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 39,99 zł
płacisz jak za 5 numerów, dostajesz 6 numerów

Prenumerata poza granicami Polski 12 miesięcy: Europa 40 Euro, reszta świata 50 USD

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU KSIĄŻKI LUB TRZECH NUMERÓW ARCHIWALNYCH OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO THIS IS FOOTBALL
(ważne do wyczerpania zapasów)

BONUS! BONUS! BONUS!
PRZY ZAMÓWIENIU PRENUMERATY NA 12 NUMERÓW OTRZYMASZ W PREZENCIE DEMO KILLZONE ORAZ BRELOCZEK-DOGTAG Z LOGOSEM KILLZONE!
(ważne do wyczerpania zapasów)





Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - KK1
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archwiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX
gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym - prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 12401112 1111000001657638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 38 nr rachunku odbiorcy: 12401112 11110000 01657638
waluta: WP PLN
kwota: 80,99,-
kwota słownie: Osiemdziesiąt złotych i 99 groszy.
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: PRENUMERATA6+KK3+N50,N51
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email marcellus@neo-plus.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-15.

FAQ

listy od czytelników w imadle Banana

Kolejny wspaniały miesiąc. Nie, naprawdę. Do kin wjeżdża Doom, którego mam zamiar obejrzeć dokładnie za trzy godziny i dwadzieścia sześć minut, Peter Jackson został producentem Halo, za chwilę będziemy już grali w Warriorsów, a od przeszło trzech tygodni badam Pro Evo 5. To dobry czas dla graczy. A niebawem będzie jeszcze lepszy. Ja tam już za latem nie tęsknię.
No dobra, może trochę.

email: banan@neo-plus.pl
listy: NEO PLUS, skrytka pocztowa nr. 1, 00-957 Warszawa 36

PORA NA FELIETONA

Czy jest możliwość napisania do was felietonu i szansa, iż ukaże się on w Neonie? W ostatnim N+ zauważyłem, że w dziale Neon nie ma żadnej twórczości czytelników i nie wiem, czy związane to jest z tym, iż nikt takowych wam nie przysyła, czy po prostu już piszecie tylko wy?
Pozrdrawia Vins3nt

Jest, cały czas. Jeżeli w danym miesiącu liczba artykułów nie jest zbyt duża może to oznaczać, że akurat nie dostaliśmy zbyt wielu tekstów, albo było dużo innych materiałów i najciekawsze owoce Waszej pracy zostaną opublikowane w najbliższym czasie. Przy okazji – najgorętsze miesiące w roku to te przed Gwiazdką – wtedy pojawia się najwięcej gier i na twórczość czytelników możemy przeznaczyć mniej miejsca, niż ma to miejsce w suchszych miesiącach. Ale co się odwlecze...

ANIMELETANCI

Siema. Piszę w drażniącej mnie sprawie, jaką jest wasza niewiedza w dziedzinie anime i gier z nią związanych. Pierwsza sprawa to recenzja Full Metal Alchemist z numeru 80 na stronie 78. Główny bohater nie nazywa się Edgar jak to napisał Matt, tylko Edward Elric.
Drugą sprawą jest news z numeru 81 na stronie 16 dotyczącej gry Samurai Champloo na PS2. „Samurai Champloo to historia nastoletniego chłopaka, który przez przypadek ratuje życie dwójce samurajów – Jinowi i Mugenowi..." po pierwsze, bohaterowie nie są samurajami (Jin jest roninem, a Mugen jest włóczęgą). po drugie, trzecią osobą nie jest nastoletni chłopak lecz dziewczyna o imieniu Fu; szukają samuraja pachnącego słonecznikami, a nie kwiatkami... Po trzecie, anime, to nie jest to samo co bajka... Dla fanów anime jest to drażniące porównanie... Chciałbym, abyście w przyszłości zwracali uwagę na to, co piszecie, albo przynajmniej popatrzyli w necie na temat anime, w którym się wypowiadacie.
Pozdro i pamiętajcie, że was obserwuję ;]
Mecro z Wrocławia

Hę. Odważne. Redakcja dostająca listy z zarzutami dotyczącymi nieznajomości jakiegoś tematu ma kilka wyjść. Spróbuję je Wam przybliżyć.
Pierwsza szkoła zakłada wariant całkowitego zignorowania listu zarzucającego niekompetencję. Autor i tak nie wie, ile listów przychodzi i dlaczego akurat jego dzieło nie zostało opublikowane. A redakcja może w najgorszym wypadku sfabrykować jakikolwiek list na jego miejsce, nawet, kiedy w danym miesiącu przyszła tylko historia zakupu PlayStation przez Jakuba z onetu i dwa pytania o złote chocobosy.
Szkoła druga to całkowite wyśmianie autora tekstu. Począwszy od wyśmiania faktu, że jako gość znasz się na anime (dla facetów nic nie było?), przez domniemanie wieku (za którą sailorkę przebierzesz się na maturę?), a skończywszy na ostatecznej, ale też najbardziej skutecznej metodzie działania – naśmiewaniu się z ksywy (Mecro? Myślałeś, że po zmianie jednej literki nikt nie skojarzy, z jakim kompleksem próbujesz się uporać?).
Szkoła trzecia to próba zrzucenia odpowiedzialności, gdzie tylko się da: na instytucję nieistniejących chochlików drukarskich/ewentualnie posłużenie się bełkotem przypadkowo dobranych fachowych terminów wykluczającym możliwość zrozumienia go przez kogokolwiek spoza grona osób obeznanych z technologią druku. Wreszcie można złapać na błędzie autora i wykazać, że taki idealny wcale nie jest.
Ostatni – piąty wariant to całkowite odwrócenie kota ogonem i wskazanie jak wiele metod absolutnego poniżenia autora stoi przed redakcją w tak kryzysowym momencie, a następnie – poprzez fakt niewykorzystania ich – postawienie redakcji w roli łaskawego i litościwego władcy potrafiącego dostrzec swoje błędy.

No więc, drogi PikaMecrusie, winny jest jak zwykle szkodliwy drukarski gryzoń, który najwyraźniej spowodował zamianę klisz już po wydruku, czym w rezultacie zafałszował ozalid i wszelkie proofy poszły w diabły. A do tego napisałeś „bochater".

Matt: Ach, „przejenzyczyłem" się. Mecro, uwierzysz mi, jeśli napiszę, że szykując się do recenzji obu gier Full Metal Alchemist z przyjemnością wciągnąłem pięćdziesiąt jeden odcinków anime, wzruszyłem się widząc, co Edward zrobił w ostatnim epizodzie dla Alphonse'a, a za jedną z najfajniejszych postaci tego serialu uważam Izumi – bojową nauczycielkę alchemii? Pewnie nie...

ŚCIEMNIANIE PSP

Witam całą Redakcję. Piszę do Was o poradę dotyczącą konsoli PSP. Ogólnie jest OK, ale ujawnił mi się jeden problemik. Chodzi o granie lub oglądanie filmów na „słońcu". Strasznie odbija światło, co skutecznie uniemożliwia granie lub oglądanie, a tym samym konsola nie spełnia swojego przeznaczenia (konsola przenośna – gramy gdzie chcemy). Moja prośba – pytanie dotyczy tego, abyście, o ile to możliwe, polecili mi sklep (wysyłkowy lub internetowy) oraz nazwę produktu, w którym można by zakupić „coś", co w miarę dobrze zniweluje tą niedogodność. Obecnie, przeglądając magazyny i sklepy internetowe poświęcone konsolom stwierdzam, że jest tego „trochę", ale to tylko „czytanie". Nie chcę wtopić kasy w jakieś badziewie. Konsola jest nowością i wszystkie sklepy „coś" proponują. I tu zwracam się do Was, którzy zajmujecie się tą „tematyką" na co dzień, o poradę w tej sprawie.
Grzest9

No więc tak. PSP rzeczywiście średnio spisuje się w nasłonecznionym miejscu, o czym dobitnie przekonałem się w przedziale pociągu, gdzie słoneczko denerwująco dawało mi po ekranie przez dobrych kilka godzin. W takich sytuacjach wyjściem jest folia antyodblaskowa naklejana na ekranik. W ofercie Ultimy znajdziesz dwie propozycje – jedną w zestawie Cleaning & Protection Kit BigBena za niecałe 40 złotych, a drugą w postaci ochraniaczy Logic 3. Prawdę powiedziawszy nie korzystałem z żadnego z nich, ale Emil z Ultimy dał znać, że o ile w wypadku tego pierwszego wariantu zdarzyło się już kilka krytycznych recenzji użytkowników (słabsza widoczność, lekko wyblakłe kolory), to do drugiego nie ma żadnych zastrzeżeń. Emil polecał jeszcze, póki co niedostępne w Ultimie, folie firmy Hori. Mają pojawić się w ofercie prędzej czy później – ja natrafiłem na kilka aukcji na Allegro, które je oferowały.

MICROPYTANIA

Droga Redakcjo! Mam do Was bardzo zwykłego i przeciętnego maila. Czyli w ogóle nie w moim stylu. No więc, mam do Szanownej Redakcji takie krótkie pytania:
1. Czy znana jest data premiery Game Boya Micro? Jeśli nie, to czy macie jakieś przypuszczenia?

Chodzą słuchy o początku listopada.

2. Czy znana jest cena tejże zabawki? Jeśli nie, proszę o przypuszczenia.

Oficjalnej polskiej jeszcze nie ma, ale z tego co słyszałem, powinna wynieść około 400-450 złotych.

3. Zobaczyłem, że Pokemon Emerald dostał tylko 7. Ale czy ocena różni się, jeśli ktoś nie grał/nie ukończył Ruby/Sapphire? Skoro nie ukończyłem Ruby (gram na emulatorze), to czy z GBMicro mogę uderzać na Emerald (tu nie poproszę o przypuszczenia)?

O jessu.

4. Taka ciekawostka: czytając w nowym Neo+ o DMC3: Special Edition coś mi się przypomniało. W 18 poziomie w walce z galaretkowym Spardą można przez chwilę grać Vergilem. Gdy Spardalepa łapie Dantego przez chwilę dostajemy kontrolę nad Vergilem.

Dzięki za info.

Wiem, że wiadomość jest troszkę nudna, ale cóż. Obiecuje, że jeszcze kiedyś do Was napiszę!
Sparki(TM)
PS: Wszelkie prawa zastrzeżone. Sparki(TM) jest zastrzeżonym hasłem Thunder Racing (NASCAR Nexel Cup) i nie może być kopiowana bez zgody.

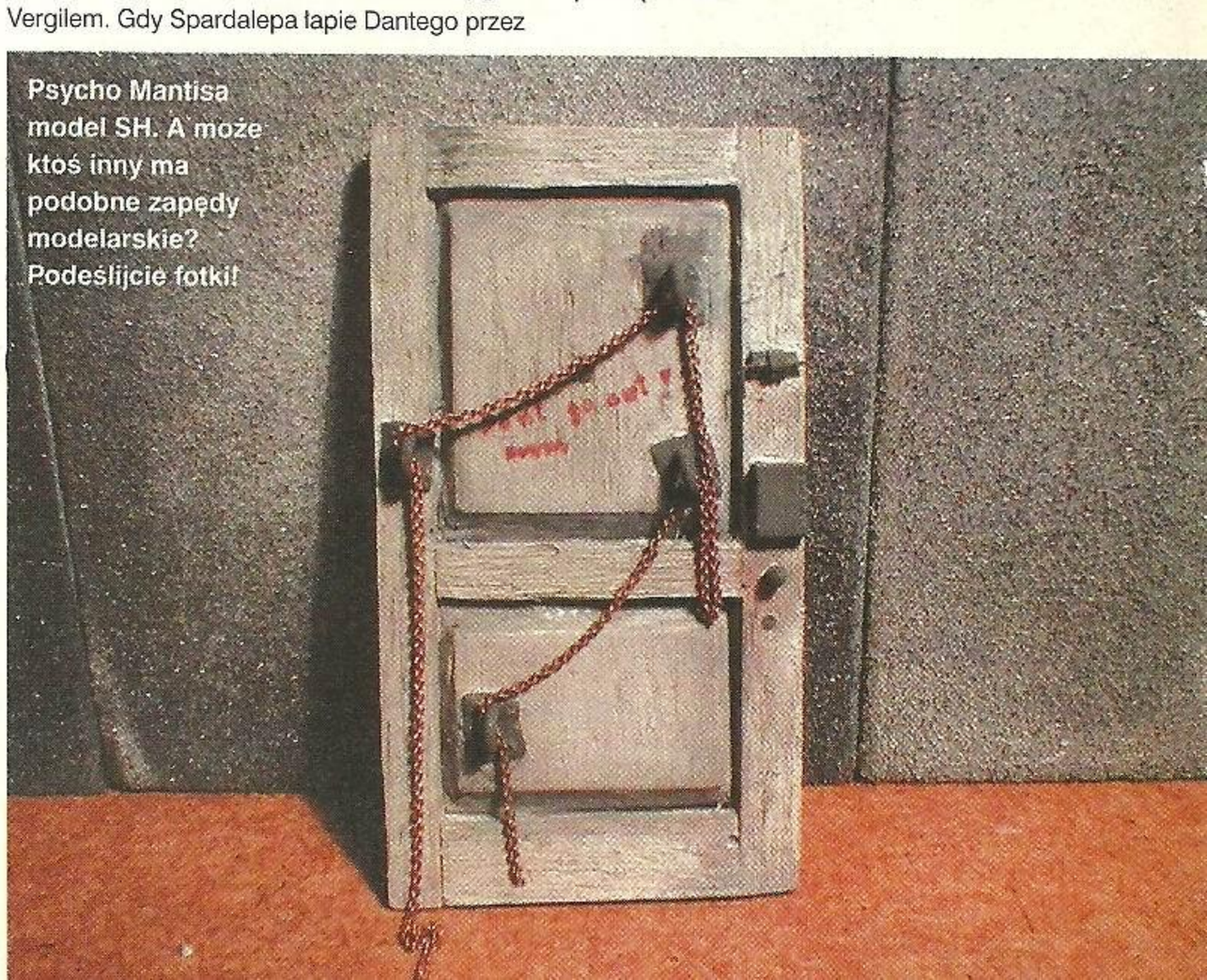
Dzięki, Sparki. Nie, nie skopiujemy Twojej ksywy.

TOKIO LOVE STORY

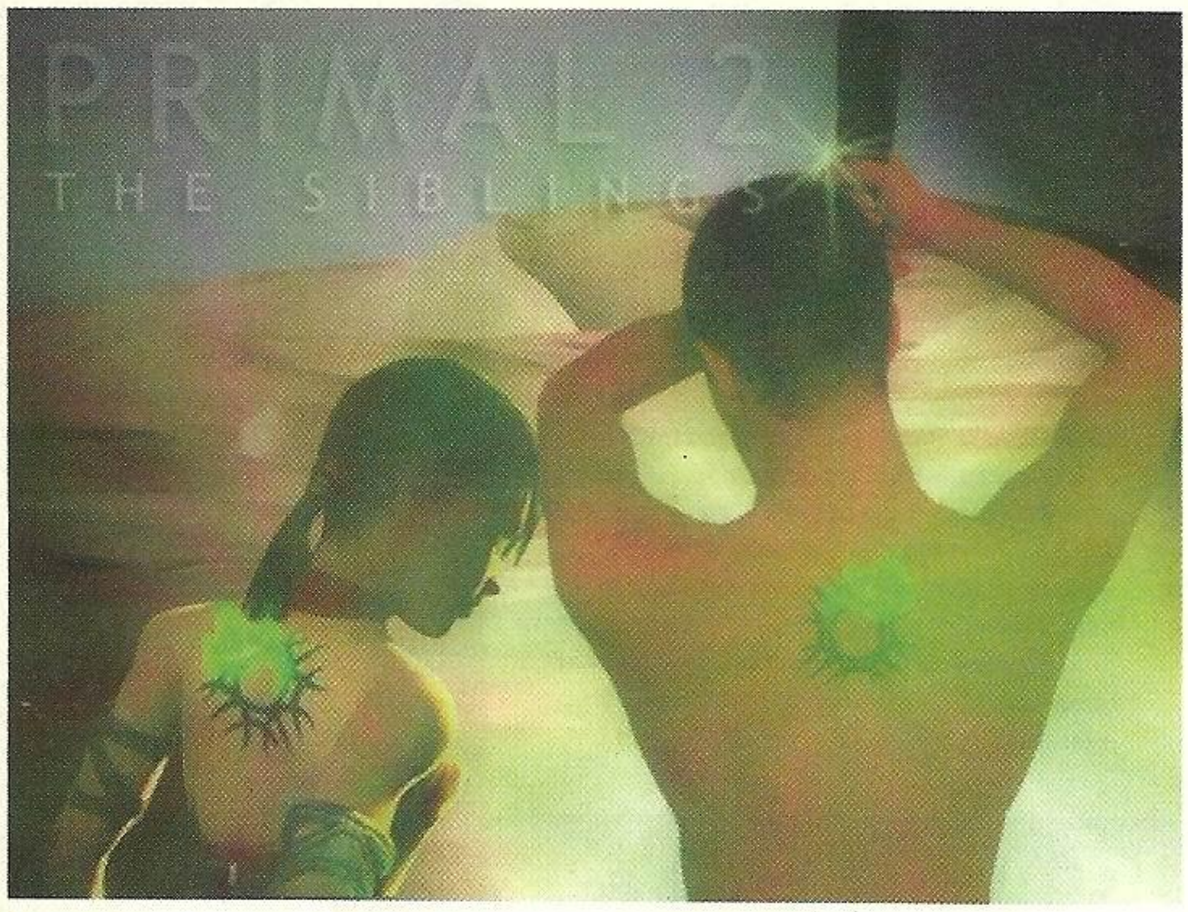
Zgodnie ze staropolską tradycją pozdrawiam całą redakcję N+ i wszystkich czytelników tego kultowego magazynu...

O proszę, Banan puszcza list z pochlebstwami. Ale nie, to nie tak. Zobaczycie dalej – robię to w trosce o Was. Tak, o Was. Natomiast na marginesie – ostrożnie z tą kultowością – to niebezpieczne słowo i w nieodpowiednich rękach potrafi spowodować więcej szkód niż pożytku.

...który zrewolucjonizował, lub niedługo to zrobi, polską pop-kulturę, bo niestety jeszcze większość naszej polskiej młodzieży nie wie, czym jest konsola, do czego służy i jaki jest najlepszy (czytaj Neo Plus) magazyn dotyczący tego wspaniałego świata gier. Kolekcjonuję Wasze pismo od września 1999 roku (czyli ubiegłego stulecia) i z tego właśnie miejsca chciałbym serdecznie Wam podziękować.



Psycho Mantisa model SH. A może ktoś inny ma podobne zapędy modelarskie? Podeślijcie fotki!



Mogę tylko podziękować za to, że jesteś z nami od tak dawna.

Droga Redakcjo, pytanie brzmi „za co?". Praktycznie za wszystko – za to, że pomimo przeżytych 26 lat nadal kocham konsole i ten wspaniały kraj, gdzie ona powstała, a mianowicie Japonię. To dzięki Wam odwiedziłem ten kraj, dowiedziawszy się z czasopisma o Tokyo Game Show, bliżej przyjrzałem się tej wspaniałej kulturze, zacząłem oglądać anime, w szczególności Shin Seiki Evangelion, gdzie uważam, że muzyka, podobnie jak w serii Final Fantasy, powinna otrzymać Oscara. Zresztą za całokształt też. I, co najważniejsze, moja przyszła żona (obecnie jesteśmy zaręczeni,) jest Japonką i z dumą mówię do niej Ai Shi Te Masu (I love You :).

No dobra. I o to właśnie chodziło. W imieniu wszystkich użytkowników i posiadaczy konsol chciałbym Ci w tym momencie szczerze pogratulować i... poprosić – nie, ZAŻĄDAĆ w imieniu wszystkich amatorów gier konsolowych, mangi i anime – o dokładne, szczegółowe objaśnienie czytelnikom, jak dokładnie udało Ci się zorganizować wyjazd do Japonii na TGS i jak udało Ci się zdobyć serce pięknej mieszkanki Kraju Kwitnącej Wiśni. Nie, to nie żart. W następnym numerze chcę zamieścić krótki poradnik, Marcin. Nie możesz zawieść naszych czytelników.
Że przejawiam niezdrowe zainteresowanie tematem? A gdzie tam – to w trosce o tych... no... odbiorców enplusa...

Pozdrawiam ją serdecznie – MAI SAKAMAKI it`s for You. Jak wydrukujecie ten list to wtedy przeczyta, zresztą bardzo jej się podoba stylistyka Waszego pisma. Poważnie mówię, Weekly Famitsu jest podobne :).

Sprytne. Kombo Gulasha, Marcela i Matta właśnie znalazło dodatkowy powód, żebyś został wydrukowany.

Tysiące godzin spędzonych przed konsolą. Dzięki Final Fantasy X zdałem maturę z angielskiego :). Poza tym kocham tę serie jak i Silent Hill oraz wiele, wiele innych gier. Pamiętam jak w 2000 roku przy recenzji FIFA 2000 Gulash nazwał ją pinballem. Zgadzam się z nim w pełni, najnowsza FIFA 06 ma dopiero taką miodność, jak pierwszy ISS, a gdzie jej do PES 5... daleka droga przed Fifą. Ok, na zakończenie jeszcze raz dzięki za wszystko! W końcu się zebrałem i napisałem :). Pozdrawiam jeszcze raz i do następnego...
Marcin "kisiel" J.

NAJMNIEJSZE ZŁO

Jako stary modelarz, a zarazem miłośnik Silent Hill, postanowiłem połączyć oba zamiłowania i powstało takie oto dziwo (red. – na zdjęciu). Moje własne wrota piekieł... Skala to 1/35
Psycho Mantis

Ładnie, Psycho, ładnie. Gratuluję talentu. Ale z obdarzonym tak nikczemnym wzrostem pomiotem piekieł, który zmieściłby się przez Twoje wrota, poradziłby sobie nie tylko mój plastikowy Nightmare, ale nawet laleczki Gulasha, Marcela i Matta stojące na ich biurkach w redakcji.

OZOREX HORROR SHOW

Tu Ozorex (znowu). Po pierwsze, dzięki za opublikowanie maila o House of the Dead. Dostałem wiele ciekawych informacji od różnych ludzi z Polski na temat kiczowatych horrorów. Utrzymuję z nimi kontakt przez neta. Oni podają różne tytuły głupich horrorów, a ja je sprawdzam i podaje wynik (wysyłam im mailem „recenzje").

W jaki sposób sprawdzasz? W necie? Czy oglądasz i dopiero opiniujesz?

Ot, bawię się w amatorskiego recenzenta. Skrytykowałem ostatnio... House of Wax i Skeleton Key.

House of Wax nie jest takie złe. Po pierwsze, głównej bohaterce przytrafiają się złe rzeczy, które zwykle się bohaterkom nie przytrafiają. Po drugie, z Paris Hilton dzieje się to, co się dzieje, a po trzecie – ten woskowy klimat jest ok...

Czekam na tego Silent Hilla i nie mogę się doczekać (na pewno spełni wymagania, bo to przecież... Silent Hill). Wybieram się teraz do kina na Dooma i po trailerach, jakie obejrzałem, jestem nastawiony pozytywnie. No, ale temat dotyczy Devil May Cry 3. NIE MOGĘ TEJ GRY PRZEJŚĆ i dostaje szału przez nią. Przechodzę trzynasty etap 20 min., a po 20 minutach ginę z bossem i muszę grać od samego początku! To jest głupie. DMC 1 i 2 były o wiele, wiele prostsze. DMC1 przeszedłem w 15 godzin, DMC2 w 5 godzin, a DMC 3 przechodzę od 40 godzin i jestem na 13 etapie. Starzeję się i tracę wprawę? Ale do rzeczy. Mam problem z pokonaniem „braciszka" (głupi VERGIL)! Nie mogę z nim wygrać! Ostatnio obrałem taktykę zbierania orbów (około 60000) i kupiłem za to 2 wody święcone i 2 vital star L, ale i tak przegrałem =(On jest za szybki! Nie wiem co zrobić. Podaj jakieś rady lub kody, bo mam już dość (przechodzę ten pieee... trudny etap już 34 razy! 34 razy po 20min! HELP HELP HELP!!! Na pewno będą tam jeszcze trudniejsi bossowie...

Matt: Ozorex, spokojna głowa. W ciągu najbliższych dwóch minut Vergil skończy w piachu. Jeśli myślisz, że brat Dantego jest nie do pokonania, a jego kontry są zbyt szybkie, oto rozwiązanie. NIGDY nie atakuj pierwszy! Jeśli to zrobisz, blondas pobije Cię znacznie mocniej. Spokojnie czekaj na ciosy i błędy Vergila. Przed walką koniecznie wyposaż się w Ebony i Ivory. Fakt, nie są to najmocniejsze fuzje, ale najszybciej strzelają. Ilekroć Twój przeciwnik znajdzie się w zasięgu ataku, skacz nad nim używając Airhike'a i poprawiaj pistoletami. Walkę w ogóle najłatwiej zakończyć w taki sposób, że strzelasz do Vergila z dystansu, a kiedy podchodzi – wykonujesz nad nim Airhike. Jeśli szukasz metody na łatwe omijanie nadlatujących w Twoim kierunku orbów, robisz Stinger. Ot tak, Stinger jest na tyle szybki, że spokojnie ominiesz nim te cholerne kulki energii. Zawsze dokładnie obserwuj ruchy Vergila. Kiedy kończy morderczego combosa (a więc opuszcza miecz) – skacz w górę i tnij go kosą przez łeb. Sam także nie zapominaj o combosach, ale zawsze uciekaj, kiedy zobaczysz, że Vergil zbiera się do kontry. Pamiętaj również, że kiedy nastąpi zwarcie obu mieczy – nie wygrasz go. Więc również nawiewaj. Odrobina wprawy i Vergila nie będzie!

PS: Jak zwykle zachęcam do pisania pod maila: ozorex@gmail.com, aby wymienić się poglądami na temat głupich horrorów i ogólnie gier.
PS666: Jak będzie z tym działem o horrorach? =] Fajnie by było (wtedy miałbym podwójny powód, aby kupować NEO+). Narx i pozdro dla redakcji.
Ozorex

Ponieważ podwójny powód raczje nie spowoduje kupowania przez Ciebie dwóch egzemplarzy N+, nie mamy takiej pokusy – i tak już kupujesz. Natomiast temat kącika horrorowego podoba mi się bardzo i chętnie bym coś takiego zobaczył. Reszta w rękach panów kierowników.

REZYDENCKIE PODRÓŻE

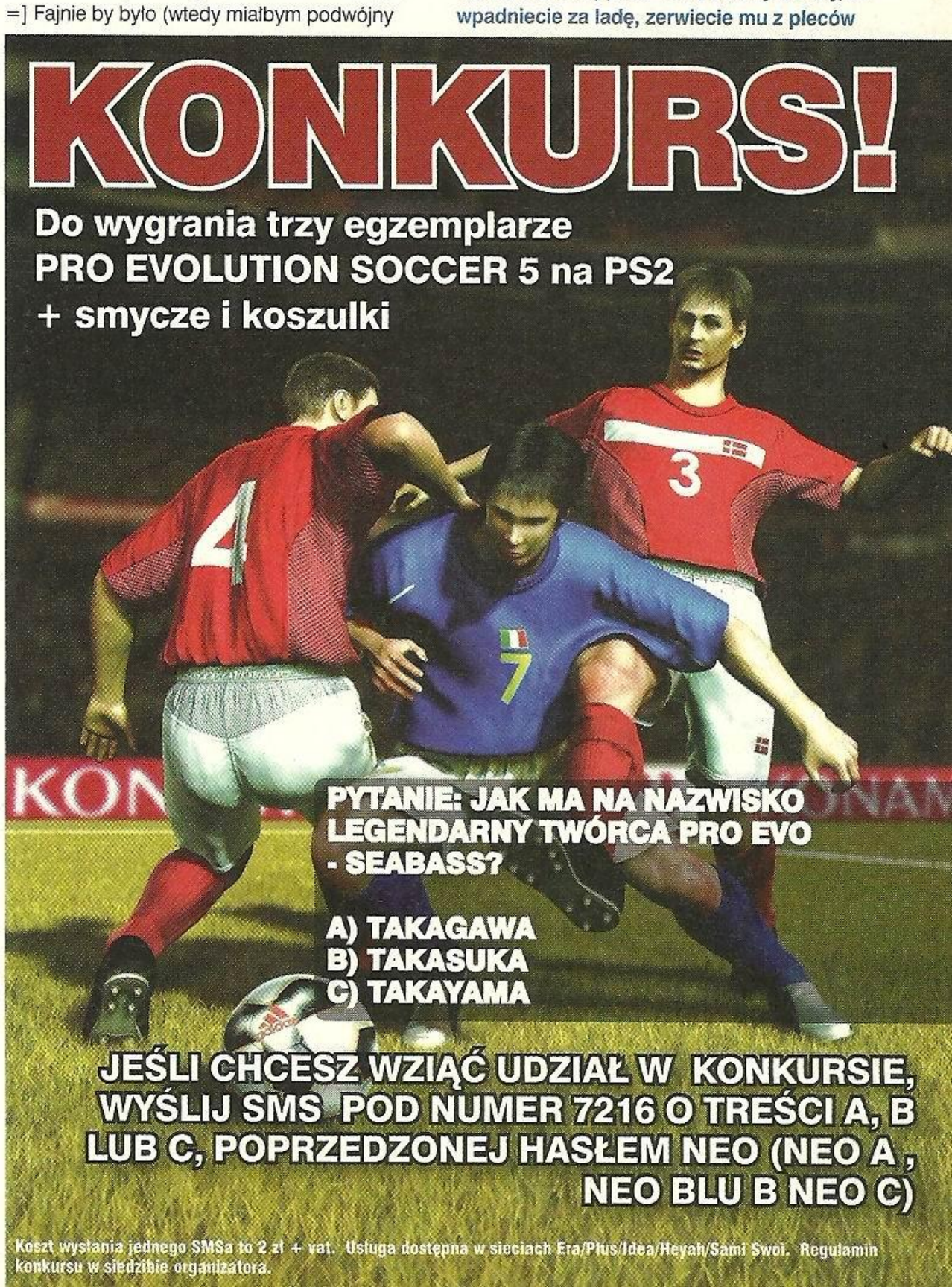
Witam. Mam pytanie, które tyczy się konsoli GameCube. A więc kupiłem GaCka w paku z RE4, o którym to pisał Kaxi w newsach (pomimo, że gra wyszła na PS2, które szczęśliwie posiadam). Po „przemaglowaniu" jej na wszystkie możliwe sposoby, nie odkryłem dodatkowych trybów zabawy... Myślę, że coś jest nie tak! Czy to jest jakaś okrojona wersja?
Grzegorz

Nie przepadam za takimi odpowiedziami, bo jeżeli czytasz to Neo, to pewnie już to zobaczyłeś, ale dla porządku – opis do gry znajdziesz w tym numerze.

PIERWOTNY INSTYNKT

Wysłałem zdjęcie swojego tattoo do SCEE i zgodzili się obsadzić mnie w drugiej części Primala.
No to pojechałem :)
Emil

No dobra, do niedawna sprawa była nieco łatwiejsza, ale kto powiedział, że czytelnicy enplusa lubią iść na łatwiznę i jeżeli ktoś chciałby ustalić, który to ten Emil z Ultimy, to wystarczyło zapytać. Teraz zaś wystarczy, że wpadniecie za ladę, zerwiecie mu z pleców



koszulkę i przewrócicie go na brzuch. Chciałem też zażartować w klimacie możliwości rozpoznania Emila po obudzeniu się u jego boku nazajutrz i ujrzeniu tatuażu, ale zważywszy na to, że spory procent klientów to mali chłopcy – zmieniłem plany.

NIEŚMIAŁY? A DLACZEGO?

Ekhem, witam!

Dokładnie pół godziny temu wróciłem z PlayStation Experience. Nie skłamię, jeśli powiem, że impreza ta wywołała u mnie w mózgu tak zwany „efekt Czarnobyla". I lepiej nie pytaj, co to znaczy. Jak na Polskę była to świetna impreza. Albo ja jestem mało wymagający. Whatever, jadąc tam miałem dwa cele:

1. Sprawdzić PSPka;
2. Sprawdzić nowego Soul Calibura.

A za pewien subquest postawiłem sobie porozmawiać z kimś z „panów Redaktorów" z N+. Krótko mówiąc: Burnout na PSP zmiażdżył mi czaszkę, a Soul Calibur III wbił mnie w glebę (nie próbuj sobie tego wyobrażać dla bezpieczeństwa własnego zdrowia psychicznego). Oględziny Soula miały pomóc mi w odpowiedzi na pytanie, czy warto kupić dla jednej gry PS2 (dotychczas grałem na GameCube). Paru graczy udowodniło mi dobitnie, że nie umiem grać w SC na wystarczającym szczeblu. Po przegranych walkach dzielnie jednak ściskałem dłonie osób, które robiły mi kuku przez ostatnie 50 sekund. „Kultura musi być" – powtarzałem sobie w myśli, drżąc jednocześnie z wściekłości. Ciche słowa „dzięki za walkę" wydobywały się z moich zaciśniętych ust. A mimo to... A, zanim zacznę, skończę, jak to mówią. Kocham tę grę. Po prostu. A co do mojego subquestu – wtopiłem. Oblukałem moment, kiedy Matt miał chwilę wolną od rozdawania Neosów. „Teraz" – pomyślałem. To, co wydarzyło się potem, to największa porażka mojego życia, więc... Dodam tylko, że nie tak to miało wyglądać. Trema mnie zżarła. Ale też niby jak go miałem zagadać? Jak mi powiesz, to w przyszłym roku też spróbuję! No bo teges, za rok powtórka, nie? Było super, więc mam nadzieję, że moja wola się spełni ;) Pozdrówki N+!!!

Great Wotoos

Nam też podobało się Experience – konsolowemu rynkowi w Polsce potrzeba jak największego wsparcia, by się rozwijał. Natomiast co do drugiej części listu – oddajmy głos Mattowi:

Matt: Widzisz Wotoos, z tym zagadaniem to ciężka sprawa. Trudno powiedzieć, jak bym zareagował na Twoje „cześć, Matt" – tym bardziej, że w momencie, kiedy chciałeś się przywitać, miałem aż dwie wolne ręce! Najgorszy scenariusz zakłada, że spędzilibyśmy dwie godziny na rozmowach o Burnout Legends i Soul Calibur 3, a ja zasypałbym Cię toną wykrzykników.

KĄCIK ZŁAMANEJ KLAWIATURY

OK, następny śmiałek trafił pod bronę naszego kącika. Proponuję wszystkim zainteresowanym dwie proste zasady. Przeczytajcie cały tekst po jego napisaniu. Zobaczcie, czy się Wam podoba i spróbujcie wyłapać powtórzenia oraz błędy ortograficzne i stylistyczne. Aha, i nie podsyłajcie tekstów innych niż recenzje – na razie skupimy się na nich, bo tak zrobi się tu straszny misz-masz. Preferowana przez nas długość recenzji, to 3-4 tysiące znaków. Maile z recenzjami do kącika nadsyłajcie z tytułem KZK i tytułem gry na adres: banan@neo-plus.pl. [Banan]

KILLZONE

Już na wstępie zaznaczę, że to dla Killzone kupiłem konsolę Sony. Myśl posiadania tej gry zawładnęła moim umysłem na długo przed jej wydaniem. O KillZone pierwszy raz przeczytałem w niemieckim Official Playstation Magazine w lipcu 2003 roku. I tak jak to bywa w życiu była to miłość od pierwszego wejrzenia.

Początek ustawia Cię w roli osoby mocno emocjonalnie związanej z tytułem. I dobrze. Pod warunkiem, że nie jesteś zaślepionym fanboyem, tylko zderzysz w tekście swoje oczekiwania z rzeczywistością.

Nie udawaj, że nie wiesz, przecież już to czytałeś.

[...] Czas mijał a ja z zapałem śledziłem wszelkie zapowiedzi w N+ i w internecie. Z każdym dniem zbliżającym nas graczy do premiery gra ukazywała przed nami swoje prawdziwe oblicze. Nikt nie dowierzał, że na konsoli Sony można uzyskać taką grafikę, takie efekty i fizykę świata. Artykuł z N+ z obszernej zapowiedzi znam chyba na pamięć. Ale już wtedy zaczęły wychodzić niektóre mankamenty i niedociągnięcia gry: płynność rozgrywki oraz nie zawsze działające AI przeciwników. Cóż wierzyłem tak jak inni gracze, że do czasu premiery wszystko to zostanie poprawione i gra będzie najlepsza ze wszystkich.

To trochę zbyt radykalne. Autor rozentuzjazmowany to dobry autor, ale autor łykający wszystko jak pelikan to już zwyczajny amator. Do tego trochę za mało koncentrujesz się na szczegółach, które Ci się podobały, a za dużo podajesz ogólników. Lepiej zabrzmiałoby (i miałoby większą siłę przekonywania) gdybyś wymienił konkretne elementy, które Ci się tak wyjątkowo spodobały.

[...] Właśnie szturmowana jest planeta Vecta i dzielne oddziały, aczkolwiek niezbyt liczne bronią się przed najeźdźcą. Głównym bohaterem tej opowieści to Jan Templar. Ale nie jest on sam, gdyż do pomocy w swojej ostatniej misji (tak mu się wydaje z początku) dostaje 3 współtowarzyszy: cichego zabójcę i snajpera w jednej osobie – kobietę Luger, Rico – faceta z działem czołgowym pod pachą i Hakhę – „nawróconego" Helgana.

Nie dostaje ich od początku. Osoby te odblokowujemy z czasem.

Bohaterów można zmieniać przed każdą misja.

Wszystkich? Zawsze? Nie dawaj się złapać na nieścisłościach. Pisz wszystko i sprawdzaj, czy do Twojego tekstu po przeczytaniu ktoś mógłby się przyczepić.

Autorzy w związku z tym przygotowali niekiedy alternatywne drogi podczas wędrówki. Tak, więc całą 4 poprowadzimy przez 11 epizodów, w trakcie, których przemierzymy zniszczone miasta, bazy, okopy wojenne, bagna, lasy, góry a nawet przestrzeń około planetarną, natrafimy na armię Helghastów oraz interesująca intrygę uknutą przez...

Dobrze że nie zdradzasz szczegółów dotyczących fabuły.

Fantastycznie wręcz. Przypomnij sobie taki tekst z Neo, o Residencie 4. Gośc z enplusa ogrywał na GCN'ie wczesną wersję i zrobił z tego materiał. Po prostu splunąć nie można było, żeby nie trafić w jakiegoś spoilera...

[...] O czym jest gra już mniej więcej wiecie. Na planecie Veckta w niedalekiej przyszłości oddziały ISA toczą nierówną walkę z armią Helghan.

Tak, bo piszesz o tym już drugi raz.

Przeciwnik jest niesamowicie mocny i liczny. Na pomoc oddziałom broniącym zostają wysłane posiłki z Ziemi, ale o to pojawia się zagrożenie, że mogą one w ogóle nie dolecieć, gdyż zostaną strącone na orbicie przez Helghastów. W tym oto momencie do akcji wkracza wspomniany już przeze mnie Templar ze swoim 3 osobowym oddziałem. Jego zadanie: zapobiec zniszczeniu nadlatujących posiłków. Jednym słowem – misja niemożliwa.

Dlaczego?

Wcale nie tak do końca.

A, rozumiem.
Chociaż, zaraz. Wcale nie.

Gra posiada niesamowicie wciągający klimat wojny, jaki dawno nie gościł już na konsolach ani nawet na Pecetach.

Posiadać to może ktoś coś, ale umówmy się, że „cosie" to mają. Pisanie, że na pecetach brakuje gier o klimacie wojennym w świetle serii takich jak Medal of Honor, Call of Duty i Battlefield, to już nawet nie czyn karkołomny – to po prostu nieznajomość tematu. Jeżeli zaś chcesz zrobić wrażenie na czytelnikach, możesz napisać, że nigdzie jeszcze nie widziałeś tak realistycznie przedstawionego konfliktu rozgrywającego się w najbliższej przyszłości. Jest szansa, że nie znasz się na grach tak dobrze jak Ci się wydaje, a pisanie arbitralnych, nieprawdziwych osądów drażni czytelników, którzy wiedzą więcej niż Ty. Nie pisz – nie ma lepszej platformówki niż Chameleon Twist, nawet jeżeli jesteś o tym święcie przekonany. Za to napisz, że w żadną grę nie grało Ci się tak przyjemnie jak w Chameleona, bo raz, że fantastyczny jest ten motyw z językiem, a dwa, że gier o podskakujących kameleonach nie robi się już prawie wcale. Dawaj argumenty.

Coś Ty się tak do tego Chameleon Twista przywalił? Powraca w tych tekstach mniej więcej z taką samą częstotliwością jak „niesamowity" na tej stronie.

[...] Walka jest zacięta, toczy się o każdy metr kwadratowy, czuć osaczenie i niesamowity skok adrenaliny jak kucamy za zasłoną, przeładowujemy broń i czekamy aż strzały wroga zamilkną, żeby oddać w niego serię z karabinu. Na tym właśnie opiera się KillZone na walce, nieustannej i wyczerpującej. Bo wróg przeważa i jest liczniejszy. Tylko od sprytu gracza zależy jak i czy w ogóle wyjdzie ze starcia cało.

Oprawa A/V wygląda imponująco. [...] Wszystko jest dopracowane, postacie wyglądają super, szczególnie wrogowie. Każdy detal jest dokładnie wykonany. Tekstura otoczenia wydaje się, że jest dokładnie w tym miejscu, w którym ma być i doskonale odzwierciedla klimat, w którym toczone są walki.

Tak, już wiemy. Wszystko to prawda. Tekstury pojazdów są na pojazdach, postaci na postaciach, wody na wodzie.

Teren, który zwiedzamy podczas wędrówki jest różnorodny. [...] A że wydaje się nam ogromny, jest tak naprawdę „pozamykany"? Kogo to obchodzi? W grze zupełnie to nie przeszkadza, bo człowiek jest zajęty tym jak tu przeżyć i skupia się tylko i wyłącznie na tym. Troszkę kuleje animacja, ale kogo to obchodzi? Mnie nie, więc nie będę się o tym rozpisywał.

Tak, i właśnie chyba o to chodzi. Nie piszesz o tym, co interesować może czytelnika w recenzji, tylko o tym, co chciałbyś wychwalić. Twój tekst bardziej przypomina artykuł napisany na zamówienie wydawcy czy producenta gry, niż recenzję napisaną dla ułatwienia graczom podjęcia decyzji o zakupie lub olaniu gry.

[...] Z KillZone spędziłem niezapomniane chwile. Skończyłem grę z wypiekami na twarzy, a finałowa wygrana potyczka na orbicie z osobistą obstawą(...) dała mi niesamowitą satysfakcję... Cała gra wygląda tak jak sobie ją wymarzyłem, owszem pewne rzeczy nie zagrały do końca tak jak, powinny, ale ja do nich nie przywiązuje zbyt dużej uwagi. Mnie się ta gra bardzo podoba. Wrócę do niej napewno, żeby poznać inne drogi dla innych bohaterów i jeszcze raz przeżyć tą wspaniałą i wciągającą wojenną przygodę. GRA RZĄDZI.

To jeszcze nie jest problemem. Każda recenzja jest subiektywna, bo przedstawia grę oczami osoby o wyrobionych poglądach i z doświadczeniem w danym gatunku. Dzięki temu osoby te wiedzą, jakie elementy rzeczywiście mniej interesują graczy, jakie bardziej i wiedzą, jak to wszystko odpowiednio przedstawić. Niestety, Tobie się to nie udało. Za mało konkretów o grze, za dużo piania o tym samym. Nie udało Ci się nakreślić odpowiednio przekonującego obrazu gry – gdybym nie znał Killzone'a, nie wiedziałbym o nim wystarczająco dużo, poza tym, że jakiemuś łatwo ulegającemu emocjom autorowi bardzo się on podobał. A czołgi i karabiny podkreślały wojskowy klimat.. A hasło GRA RZĄDZI na końcu już zupełnie zbiło mnie z tropu. Nie stosujemy posłowia.

To był najgorszy tekst jaki widziałem w tej rubryce.

nr 82 listopad 2005
(11/2005)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Redaktor, newseditor
Tomasz Bykowski

Współpracują
Banan
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Szymon Maślak
Miłosz
Oskar Nowak
Adam Zdanowski

Special Guest Stars
Vince

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Flik, Vandal, Wicik.

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy & Dr. Ub

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa nr. 1
00-957 Warszawa 36

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
matt@neo-plus.pl

oraz autorzy -
(*ksywa*@neo-plus.pl, na przykład mielu@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. I takie tam.

Atak ceny 69,- TRWA fajny.pl wzywa POMOOCY

PoolParadise nowa cena w EXE 69,-

Splinter Cell Chaos Theory w EXE 119,-

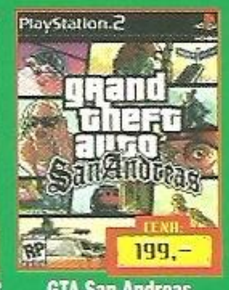
Najlepszy Snooker w ulubionej cenie oraz w równie szokującej genialny Splinter Cell

GADZETY za DARMO

Medal of Honor European Asault

Pro Evolution Soccer4

Star Wars Episod 3 Revenge of sith



GTA San Andreas

GRAN TURISMO 4

Call of Duty Finest Hour

King of Fighters Maximum Impact

Ace Combat 5

Codziennie sprawdzamy ceny fajny.pl

Destroy All Humans

Meta Gear Solid 3 Snake Eater

Władca Pierścieni Trzecia Era

JAK & DEXTER 3

Splinter Cell PandTom.

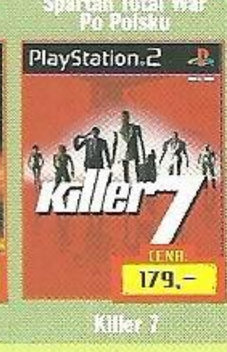
KILL ZONE

Spartan Total War Po Polsku

GOD of WAR

Batman Begins + BILET DO KINA GRATIS

LEGO Star Wars



Killer 7

SPIDERMAN 2

Najlepsze ceny w tym kraju www.fajny.pl

Metal Slug 3

Ratchet and Clank 3

NEED FOR SPEED Underground 2

Getaway Black Monday

SLY 2 Band of Thieves

Tony Hawk Underground 2

King of Fighters Saga Continues

TEKKEN 5

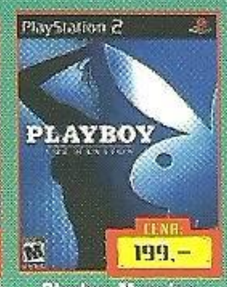
JUICED

The PUNISHER

Syberia 2

Midnight Club 3

Pro Evolution Soccer 5



Playboy Mansion

Kya Dark Lineaga

DEATH BY DEGRES

PC PS2 PS ONE PSP

Padla kolejna bariera cenowa, gry na ps2 juz od 29 zl

Dragon's Lair 2	29	WRC 2 Extreme	69	Viewtiful Joe	79	Indiana Jones&Emp.Tomb	119
Time travellers + okulary	29	WRC 4	69	Wolfenstein Oper.Ressurection	79	Mark of Kri	119
F1 2003	59	007 Everything or Nothing	79	X-MEN 2: Wolverines Revenge	79	Max Payne 2	119
True Crime	59	Battle Engline Aquilla	79	Final Fantasy X	89	Ninja Assault	119
WRC 3	59	BURNOUT 2	79	Gran Turismo Concept	89	Primal	119
EYE Toy Play2 bez kamery	69	Conflict Desert Storm	79	Harry Potter Komnata taj.	89	R:Racing Victory	119
F1 2004	69	Disney ExtremeSkateAdventure	79	Socom	89	RUNE	119
Getaway	69	DJ Decs and FX	79	Baldurs gate Dark Alliance 2	99	Futurama	119
Getaway Black Monday	69	FIFA 2004	79	Centre Court: Hard Hitter 2	99	Sly Raccoon	119
Gran Tourismo 3	69	Final Fantasy X-2	79	COLIN 4	99	Spiderman 2	119
Jak & Dexter	69	Goldeneye Rogue Agent	79	DRIVER 3	99	STAR WARS BATTLEFRONT	119
Jak 2 Renegade	69	Harry Potter Quiditche	79	Enter the matrix	99	Stitch	119
JAK 3	69	JB 007 Agent Under Fire	79	ENTHUSIA	99	TonyHawk's Undergrond	119
KILLZONE	69	JB 007 Night Fire	79	Ghosthunter	99	War of the Monsters	119
Kingdoms Heart	69	Mortal Kombat Deception	79	Gran Turismo 4 Prologue	99	Virtua Cop 1 & 2 Elite	119
Medal of Honor Rising Sun	69	Lord of the rings 2 Towers	79	King of Fighters Saga Contin.	99	XIII	119
Magix Music Maker	69	Lord of theRings Powr.Króla PL	79	METAL GEAR SOLID 2	99	GTA VICE CITY	129
Moto GP 3	69	Władca Pierscieni 3 Era	79	METAL SLUG 3	99	Ape Escape 2	129
NBA LIVE 2002	69	Medal of Honor Frontline	79	NBA Live 2003	99	Burnout 3	139
Overdrive Bro of Steel	69	Need for Speed Underground	79	Silent Hill 4 the room	99	Splashdown 2	139
Raging Blades	69	Rally Fusion:Race of Champ	79	SNK vs Capcom SVC Chaos	99	Pro Evolution Soccer 4	139
Rally Fusion	69	Resident Evil Outbreak	79	Tekken Tag	99	COLIN 2005	169
Ratchet & Clank	69	Star Trek Shattered Universe	79	Teenage Ninja Turtles	99	EYE Toy Play 2 z kamerą	169
Ratchet & Clank 2	69	Sims	79	Toca 2	99	No one lives forever	169
Ratchet & Clank 3	69	SIMS URBZ	79	Worms Forts under siege	99	Contra	179
R Type Final	69	Sims Bust'in out	79	Black and Bruised	119	Devil May Cry 3	176
Smash Court Tennis 2	69	Simpson Road Rage	79	Casper	119	GOD OF WAR	179
SOCOM 2	69	SSX 3	79	Chaos Legion	119	BATMAN BEGINS + bilet do kina	
Tekken 4	69	SSX tricky	79	Colin 4	119	GRATIS szczegóły tel lub www	179
TERMINATOR 3	69	Syphon Filter The OmegaStrain	79	Euro 2004	119	Broken Sword SleepingDragon	179
Time Spliters	69	STUNTMAN	79	Evolution Skateborading	119	Fight Night 2004	179
		Tenchu Wrath of Heaven	79	Evolution Snowboardnig	119	FIGHT NIGHT Round 2	179
		Tiger Woods 2004	79	Gregory Horror Show	119	Gladius	179
		Tony Hawks 4	79	Gladiator Sword of Vengeance	119	SHADOW of ROME	179
		TyTysmanian Tiger2 BushResc.	79	Hulk	119	Silent Scope 3	179

FIFA 2005	185	Kabel Optyczny	49,9
Fifa Street	185	KLAWIATURA	109,9
Metal Gear Solid 3	189	Przedłużacz do joypada	19,9
NBA 2005	185	PSOne Karta pamięci 1 szt.	19,9
NFL Street 2	185	PSOne Karta pamięci 3 szt.	45,9
NHL 2005	185	PSOne Joypad	39,9
UEFA Champions League 05	185	Torba Playstation	69,9
AREA 51	189		
Bloodrayne	189		
DEATH BY DEGREE	189		
Harry Potter Więzień Azka	189		
Gran Turismo 4	189		
TEKKEN 5	189		
TEKKEN 5 z konsolą	729		
Socom 2 + sluchawki	189		
Alpine Racer 3	199		
Ace Combat 5 SquadronLeader	199		
Amplitude	199		
JUICED	199		
NBA Street v3	199		
Richard Burns Rally	199		
Destroy All Humans	209		
LMA Manager 2005	219		
Mercenaries	229		
SING STAR + MIKROFONY	229		
Sly Raccoon 2	239		

WKRÓTCE:
A może już są? Najlepiej zadzwoń a my zajmiemy się resztą
BURNOUT REVENGE 179
MATRIX PATH OF NEO 179
SOUL CALIBUR 3 199
Ride or Die ..... ?
SPARTAN TOTAL WARIOR PL . 179

GRY GAME CUBE

SPIDERMAN	49	Super Mario Sunshine	119
Universal Studios	59	XMEN Wolverines Rev.	119
18 Wheeler	69	RAINBOW SIX 3	119
Batman DarkTommorow	69	Luigi`s Mansion	129
Crazy taxi	69	ISS 3	139
Doshin the Giant	69	Mario Party 5	139
F1 Career Challenge	69	Metroid Prime	139
Mortal Kombat DA	69	NBA courtside 2002	139
NFS HotPursuit 2	69	Soul Calibur2	139
Ty Tysmanian Tiger	69	Zelda	139
UFC	69	FIGHT NIGHT Round 2	179
Bond 007 Everything or Noth..	79	Mercedes World Racing	179
Bond 007 Nightfire	79	Fifa Street	185
Fifa 2003	79	Final Fantasy CrystalChronic	189
Fifa 2004	79	Killer 7	189
Harry Potter komnata tajem..	79	LOTR Third Age	189
Harry Potter Quidditche	79	NBA Street v3	189
LOTR Return of the King	79	NFS Underground2	189
Medal of Honor Rising Sun	79	Metroid Prime 2	199
Medal of Honor Frontline	79	UEFA Champions League 05	199
NFS Underground	79	RESIDENT EVIL 4	218
Sims Bustin Out	79	Pikmin 2	229
Ty Tysmanian Tiger 2	79	Pokemon Colosseum	229
Cel Damage	99	Spiderman 2 the movie	229
Dakar 2	99	Tony Hawks Underground 2	229
Pikmin	99	Call of Duty Finest Hour	229
Rally Championship	99	Donkey konga PAK	239
Catwoman	109	Prince of persia	239
Fifa World Cup 2002	109	Metal Gear Solid TS	249
Aggressive Inline	119		
Drome racer	119	Karta 4 MB Joytech	59,90
Disney Magical Mirror	119	Karta 8 MB Joytech	99,90

GRY GBA

Aggressive Inline	99,9	Next Generation Tenis	99,9
Batman Vegeance	119,9	NFS Underground	129,9
Britney's Dance Beat	69,9	Pinball Challenge	99,9
Castlevania	159,9	PinkPanterPinkadelic	99,9
Chessmaster	99,9	Pirates of the Caribbean	99,9
Duken Nuken	99,9	Pokemon Sapphire	199,9
Deadly Skies	99,9	Pokemon Fire Red	229,9
Extreme Ghostbusters	99,9	Pokemon LeafGreen	229,9
Freak Style	99,9	Rocky	99,9
Final Fantasy Tactics	199,9	Spyro 2 Season of Ice	99,9
GOLDEN SUN LOST AGE	189,9	Sim City 2000	99,9
GTA	189,9	Sum of all Fears	69,9
Iridium 2	99,9	SWORD OF MANA	169,9
Hugo Bukkazoom	169,9	Tarzan	129,9
Lego island 2	99,9	The Scorpion King	169,9
Metal Slug	199,0	Rainbow Six	169,9
Medal of Honor Infiltr	119,9	Super Street Fighter2	99,9
Metroid Fusion	119,9	Turok Evolution	99,9
Mission Imposible Op.Surma	99,9	Winter X Games Snowboar..	99,9
Mortal Kombat DA	149,9	Wolfenstein 3D	99,9
Moto Racer	99,9	Zone of the enders	169,9
Mummy Man	149,9	X Men Wolverine's Revenge	129,9
NBA Jam 2002	99,9		

KONSOLE

Konsola Gameboy SP
- dostępna w kolorze:
- czerwonym
- niebieskim

GRATIS:
- niepowtarzalny futerał
- folia ochraniająca ekran (ilość ograniczona)

CENA: 444,-

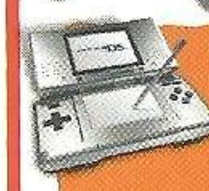
KONSOLA GAMECUBE+PAD
pamięć 59 bloków 89,-
pamięć 251 bloków 149,-
joypad oryg 139,-
CENA: 444,-

PS2 joypad bezprzewodowy Air Style
NOWA CENA: 179,-

KONSOLA + GRA
A MOŻE + GRY ?
Zawsze dogadamy się :-)
STWÓRZ SWÓJ PAKIET
MAMY SZATAŃSKĄ CENĘ

CENA: 666,-

NOWA „Cienka" PS2
+ joypad Sony
+ Network Adapter
+ ogólnopolska gwarancja SONY



DUAL SCREEN NOWA CENA 599,- zł
w tym 12 m.-cy gwarancji

Wario Ware Touched!	175,-
Project Rub / Feel the Magic	175,-
Mr. Driller	175,-
Pokemon Dash	175,-
Polarium	139,-
The Urbz	139,-
Super Mario 64	149,- TA cena
SPIDERMAN	169,- tylko w EXE
RAYMAN	169,- Promocja

1 karta pamięci do PS2 (oryginał) kosztuje TERAZ 88 zł.!!! a 2 karty kosztują tylko 169 zł TWÓJ WYBÓR!

FF 4+5 Anthology 179,-

FF 1+2 Origins 129,-

HARDWARE i Njusy które odmienią twoje życie :-)

Tak się fajnie składa, że posiadamy w ofercie także gry na PS ONE, wykaz przeslemy na życzenie. Pełna lista także na www.fajny.pl A najfajniejsze, że własnie 90% POLECIAŁO Z CENAMI OSTRO W DÓŁ

PSP, PSP, PSP, PSP, PSP, PSP, PSP
Nowy dział na stronie www.fajny.pl już jest. Zaglądaj, bo wielki kontenerowiec gdy czytasz te słowa powinien już dopłynąć :) Mamy z tej okazji 2 promocje ale najlepsze na końcu:
OPCJA 1: Zamów TERAZ nową konsolkę Sony PSP a super szybka dostawa DHL będzie DARMOWA.

OPCJA 2: Co powiesz na RABAT 50zł? My też mówimy OK, jesli jednoczesnie kupujesz dowolną grę i konsolę PSP

Jak zawsze w EXE sprzęt Sony z prawego łoża czyli Playstation2 i PSP sprzedajemy z ogólnopolską 12 miesięczną gwarancja. Serwis w autoryzowanych punktach w całej Polsce zapewnia firma SONY.

PSP w EXE to nierozpakowywany i niekombinowany komplet w skład którego wchodzi demo, karta pamięci, słuchawki i pokrowiec. A TERAZ NAJWAŻNIEJSZE: KONSOL JAK ZAWSZE W SONY, BĘDZIE ZA MAŁO, WIĘC ZUPEŁNIE POWAŻNIE SUGERUJEMY POŚPIECH

NINTENDO nie zasypia gruszek itd. I dlatego mamy w EXE nową cenę na sprawdzoną już w bojach konsolę DUAL SCREEN. Warto się zastanowić, bo gry są na pewno tańsze niż na PSP a możliwosc korzystania z gier do Gameboya to duży atut. Wysyłka kurierem DHL w EXE gratis, jesli z grą to RABAT :)

Konsola PS2 Slim (cieniutka)
Szatańska cena i 12 miesięcy gwarancją Sony honorowanej w całej Polsce 666,-
lub PS2+TEKKEN 5 ... 729,-
JOYPAD Dualshock Sony 99,-
JOYPAD SAITEK RX 69,9
SAITEKów mamy sporo, więc dzwoń na nr 071 3110358 po informacje lub sprawdź: ..... www.fajny.pl
KABEL RGB PS2/XBOX/GC . 29,9
KierownicaSAITEK Rx500 .. 249,9
PILOT do PS2 oryginał 59,9
JOYPAD Analog.SoftTouch .. 69,9
Kabel LINK 19,9

www.fajny.pl

Super Odlotowy Sklep Firmowy Galaktyka EXE - zapraszamy także w weekendy (do godz.21)

U nas wymienisz swoją grę na inną lub kupisz grę z opcją wymiany. Złożysz zamówienie przed premierą. Pogadasz z innym graczem. Galaktyka EXE - PARK HANDLOWY BIELANY, ul. Czekoladowa 9/260, Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	DZWOŃ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE sprzedaż hurtowa:
od godz. 8 do 16 0-71 353 7002 FAKSUJ: 0-71 353 7010	od godz. 10 do 21 !!! 0-71 311 03 58 0 601 73 2888	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	EXE ul. Kolista 8 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów.
NASZA OFERTA to gry wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI + 9,95 zł. PRIORYTET +11,95 zł.

ZAPRASZAMY DO WSPÓŁPRACY ODBIORCÓW HURTOWYCH ORAZ SKLEPY

DUAL SCREEN GAME CUBE GAME BOY ADVANCE

SPORT 24

INFORMUJE O WASZYM PIŁKARSKIM ŚWIECIE!

www.fifa06.ea.com

SENSACJA! NOWA FIFA 06!

Kluby Idea Ekstraklasy!
Pełna polska wersja językowa na PC DVD i PS2!
Najpopularniejsi polscy komentatorzy sportowi!

ROONEY ROZGRYWA 60 MECZY W CIĄGU JEDNEGO DNIA!

„To dopiero rozgrzewka"

TYLKO U NAS!

Autor: JAN NOWAK - szef działu sportowego

Jest to trzeci sezon Wayne Rooney'a w zawodowej piłce nożnej a wciąż odczuwa on głód gry. „Nigdy nie mam dość gry" powiedział Wayne w zaimprowizowanym wywiadzie, jakiego udzielił wczoraj po południu po wyjściu ze stadionu. „Chcę grać, grać i grać. Chciałbym, żeby wszyscy zobaczyli jak doskonałym graczem jestem".

konsekwentny

Wayne uczynił dokładnie to, co zapowiedział w ostatnią sobotę, kiedy to rozegrał 67 gier pod rząd. Nic nie było w stanie powstrzymać go, gdy zmierzał po kolejne zwycięstwo w rozgrywkach europejskich. Lista krajów do których zawitała drużyna Wayne`a zaczyna się w Estonii a kończy na Anglii. Pomimo tego, iż grał on już w piłkę 603 godziny, drużyna United wygrała wszystkie mecze. „Nie wydaje mi się, żeby to była obsesja" oświadczył Rooney. „Mówiąc szczerze, mógłbym rozegrać jeszcze więcej gier".

Obecnie prowadzone są rozmowy o powtórzeniu tego wyczynu w następną sobotę. Radzi się tylko fanom, aby przynieśli ze sobą śpiwory...

WIĘCEJ NA STRONIE 71

GRA W POLSKIEJ WERSJI — PL — GRA W POLSKIEJ WERSJI

Gra w pełnej polskiej wersji językowej na PC DVD i PS2

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS oraz logo EA SPORTS są to znaki towarowe lub zastrzeżone znaki towarowe firmy Electronic Arts Inc. w Stanach Zjednoczonych i / lub innych krajach. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oficjalny produkt mający licencję FIFA. Logo FIFA © 1977 FIFA TM. Produkowany w ramach licencji przez firmę Electronic Arts Inc. Nazwiska i podobizny graczy wykorzystane zgodnie z licencją otrzymaną od Międzynarodowej Federacji Piłkarzy Zawodowych „(FIFPro)", drużyn narodowych, klubów, i/lub lig. © 2005 MLS. MLS, logo MLS, pierwsza liga piłki nożnej i dane identyfikacyjne drużyn MLS są objęte prawem własności pierwszej ligi piłki nożnej LLC. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszystkie sponsorowane wyroby, nazwy firm, nazwy marek, zastrzeżone znaki towarowe i logo stanowią własność odpowiednich właścicieli NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO, GAME BOY ADVANCE AND NINTENDO DS SĄ TO MARKI HANDLOWE NINTENDO. „PlayStation" i logo rodziny „PS" są zastrzeżonymi znakami towarowymi firmy Sony Computer Entertainment Inc. „PSP" jest to marka handlowa firmy Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox Live, logo Live oraz logo Xbox są to albo zastrzeżone marki handlowe, lub też marki handlowe firmy Microsoft Corporation w Stanach Zjednoczonych i / lub w innych krajach. Wszystkie inne marki handlowe są własnością odpowiednich właścicieli. EA SPORTS™ jest to marka Electronic Arts™ .

9 770356 805759 20

FIFA Official FIFA Licensed Product